SQUARE ENIX
SE-MOOK

NINTENDO DS

DRAGON QUEST VI

ドラゴンクエストVI 幻の大地

ドラゴンクエストVI

幻の大地

公式ガイドブック



ドラゴンクエストⅥ　幻の大地　公式ガイドブック

ドラゴンクエストⅥ　幻の大地

公式ガイドブック

DRAGON QUEST VI OFFICIAL GUIDE BOOK



Prologue
プロローグ

はるか昔より、凶暴な魔物とその魔物たちをたばねる魔王によって、世界はたびたび恐怖におとしいれられてきた。

そして今、また世界は暗闇におおわれようとしている。魔王ムドーが力を強め、世界を支配するべく動き出したのだ。

闇の気配が日に日に強まり、人の世に現れるようになった魔物たちは町や人々をひんぱんに襲いはじめた。

人々の暮らしには暗い影が差し、草木が育たず砂に埋もれようとしている町や、魔物のせいで波が荒れて漁に出られない村もあるという──。

平和な世界を取り戻すため、心あるものたちが魔王ムドーに戦いを挑んだが、その勢いをとめることはできなかった──。

そんな暗い世にありながらも、人々は決して笑みを絶やそうとせず毎日を生きていた。それは山奥の小さな村でも同じこと。

この村は今、一年に一度の祭りの準備で活気づいていた。

そして、山の精霊に感謝をささげ一年の平和を祈るその祭りの日、村のひとりの少年の運命が変わることになる。

少年が目にした「幻の大地」の謎と、この世界の真実を解き明かす長い旅が今、始まろうとしている──。

Character Guide

キャラクターガイド

精霊に導かれ世界の真実を解き明かす少年

主人公



辺境の村、ライフコッドに住む17歳の少年。妹のターニアとふたりで平穏に暮らしており、村では重要な役割をまかされるなど、みんなから信頼されている。ある旅の途中で不思議な世界を見たことと、山の精霊のお告げがきっかけとなり、世界の真実を求める旅に出る。



⬅村長からも頼りにされていて、年に一度の村祭りに向けて大役をまかされる。



➡世界の謎を解き明かすため、魔物が生息する危険な世界を冒険していく。



溢れるパワーで仲間を引っ張る豪快な武闘家

ハッサン

鋼のように鍛え抜かれた肉体を誇る、旅の武闘家。武術の腕を磨くため、諸国を渡り歩いている途中で主人公と出会い、行動をともにするようになる。豪快な性格で、困難や苦境のなかでも仲間をぐいぐい引っ張っていく、兄貴分的存在だ。



⬅難題に対して協力を持ちかけてくる。少々強引だが、とても頼りになるのだ。

強い決意を胸に冒険を導く謎多き美女

ミレーユ



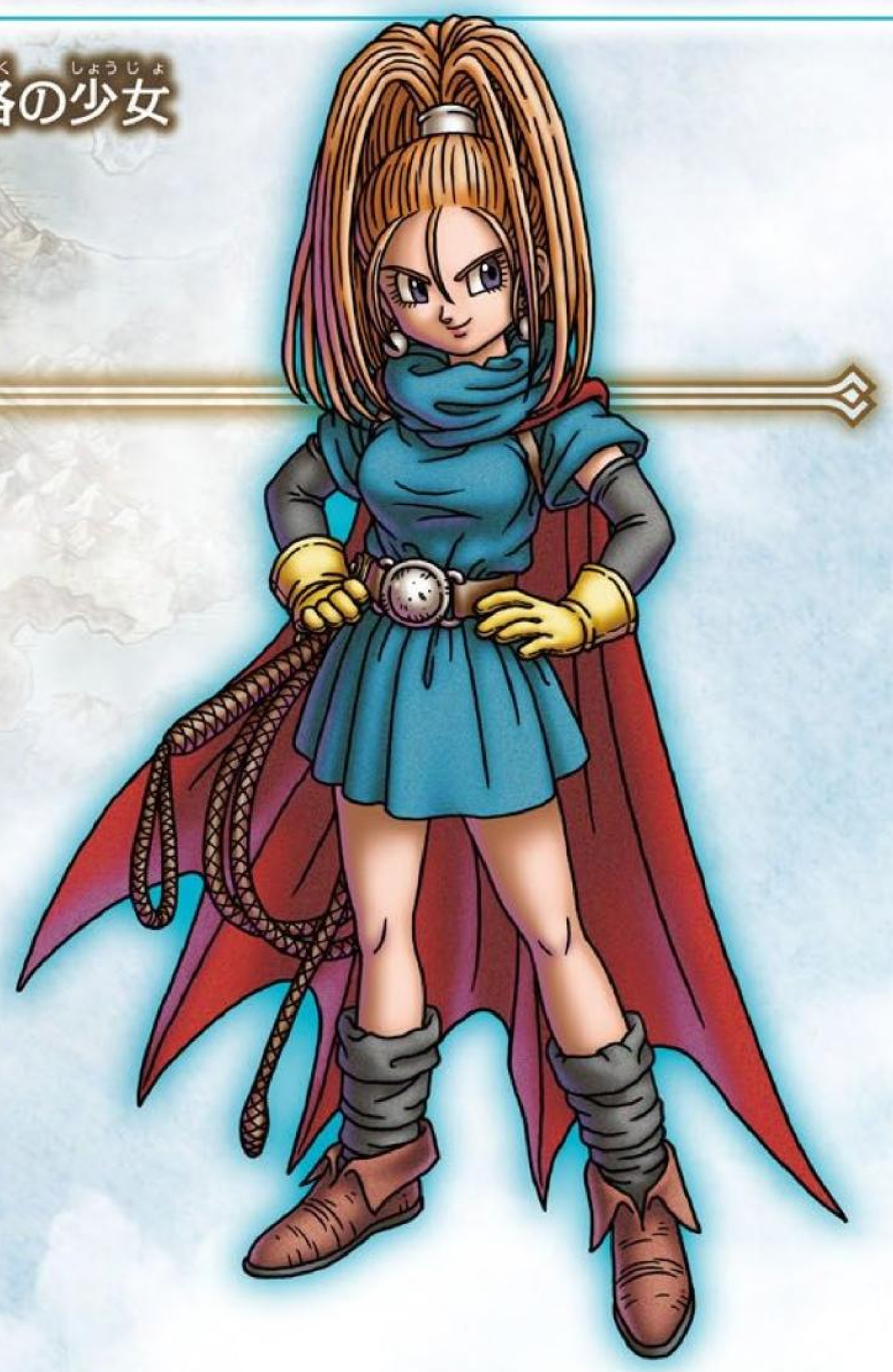
憂愁をたたえた神秘的な美女。自分のことについては多くを語らないが、その瞳の奥にはなみなみならぬ強い意志を感じさせる。穏やかな性格の彼女は常に冷静沈着であり、ときに的確なアドバイスをして主人公たちを導いてくれる。



⬅祖母のように慕う夢占い師のもとを離れ、ともに世界をめぐる旅をする。

無限の魔力を秘めた、天真爛漫な性格の少女

バーバラ



自分の名前以外、すべての記憶をなくしてしまった少女。記憶を探す旅のさなかに、主人公たちと出会う。性格は明るく素直で、パーティのムードメーカー的存在だ。強大な魔力を宿しており、その力で自らの運命を切り開いていく。



←やや強引に主人公たちについてくる。記憶が戻る日は来るのだろうか?

神秘の力で仲間を癒す、聡明なゲントの戦士

チャモロ



癒しのチカラを持つ、神の使いゲント族の天才少年。神の導きに従い、主人公たちとともに旅に出る。若さに似合わずいつも落ち着いており、言動や物腰も柔らか。どんなに困難な状況でも理性を失わずに仲間を支える、頼もしい存在だ。



←信心深いゲント族の戦士。神の声を聞き、ともに戦うことを決意する。



己の力のみを信じて旅を続ける孤高の剣士

テリー

主人公たちの行く先にたびたび現れる、端整な顔立ちをした若き剣士。最強の剣を探して、世界中をめぐっているようだ。ひたすらに力を求め、他人とかかわりを持たない彼の信念の裏には、何か強い想いが秘められているようだが……。



←言葉数は少なく、他人を寄せつけない。過去に何があったのだろうか。

寂しさを笑顔で隠す心優しい兄思いの少女

ターニア



ライフコッドに住む主人公の妹。幼い頃に亡くした母親に似て、美しく成長した。優しく清い心の持ち主であり、村のみんなから愛されている。不安や寂しさはあるが、旅立つ兄を笑って送りだすなど、けなげで兄思いの少女だ。



←危険がともなう旅に出る兄の身を案じながらも、大きな信頼を寄せている。

Contents もくじ

※ 本書内の画面写真は、基本的にニンテンドーDSの下画面のものを掲載しています。上画面の写真の場合は 上画面 というマークをつけてあります。

CHAPTER 4 詳細もくじ

CHAPTER

1

冒険の基礎知識

—ぼうけんのきそちしき—



冒険の書の使いかた

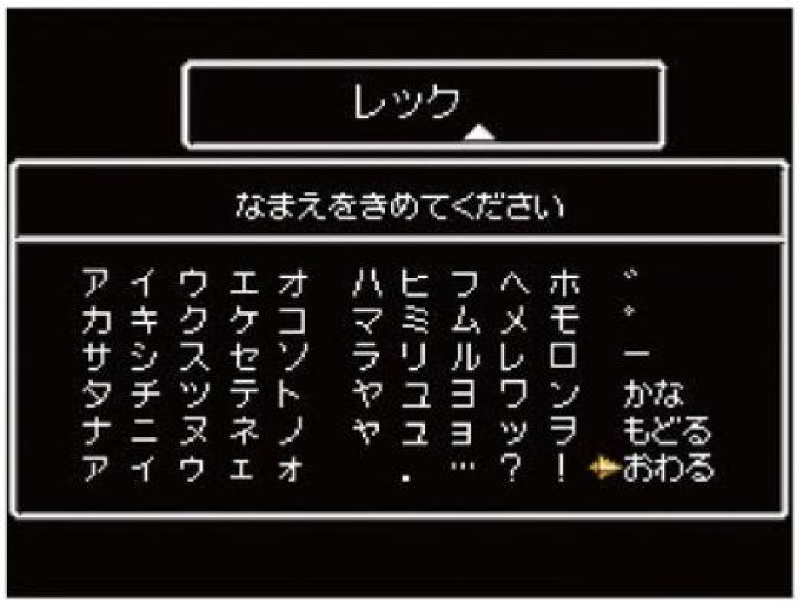


冒険の書とは、自分の旅の成果を記録する書物のこと。この書に記録しておけば、いったん冒険をやめても途中から再開できる。まずはその使いかたを覚えよう。

最初に冒険の書を作ろう

初めて冒険するときは、冒険の書を作ることになる。冒険の書とは、自分の旅の歩みを記録しておくもの。タイトル画面でボタンを押すと冒険の書メニューが表示されるので、「ぼうけんのしょをつくる」を選んで冒険を始めよう。

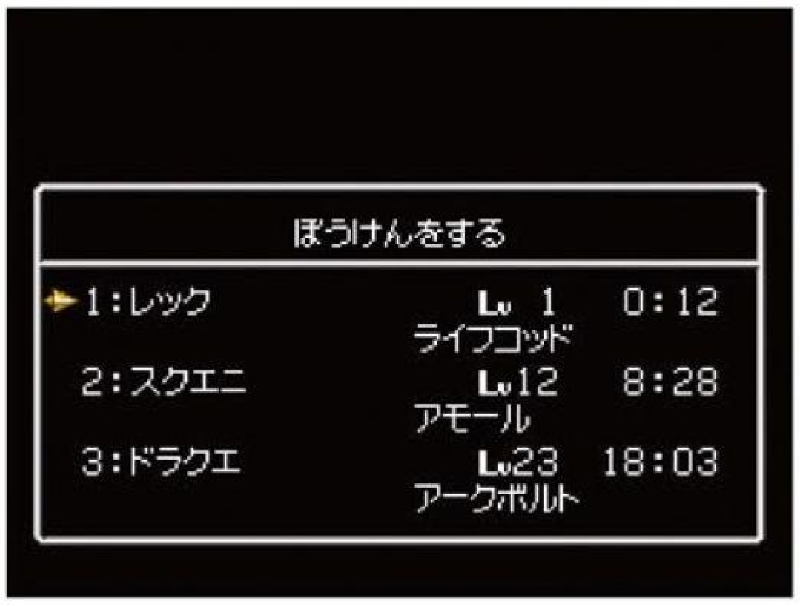
なお、冒険の書は3つまで作れる。すでに3つあるときにあらたな冒険を始めたい場合は、どれかひとつを消して新しい冒険の書を作ろう。



←主人公の名前はひらがなかカタカナで4文字まで。好きな名前をつけよう。

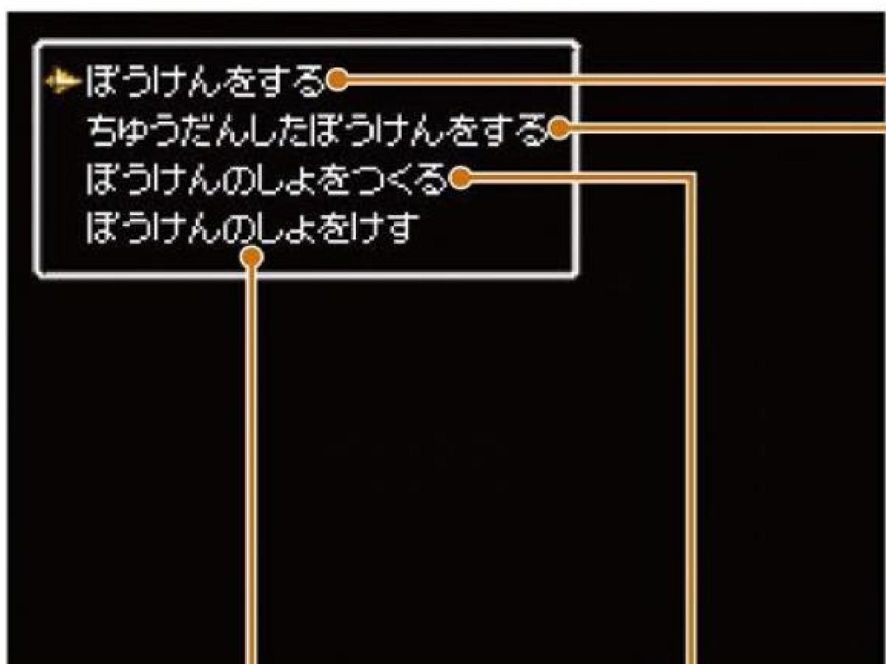


←冒険の書は上書きしていける。今ある記録に上書きしていいのか確認しよう。

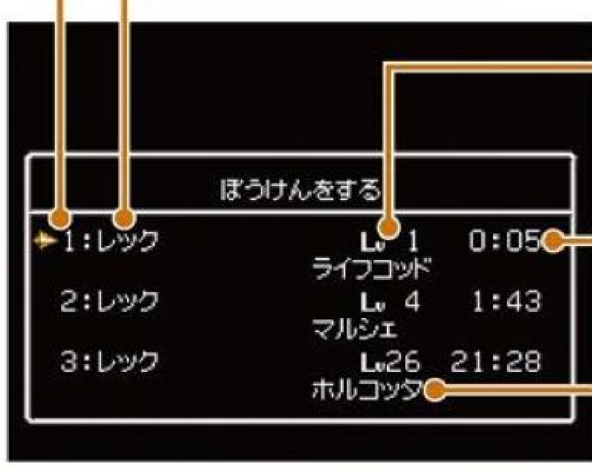


←冒険の書を作り直せば、1本のソフトに複数の冒険を記録することもできる。

冒険の書メニューの見かた



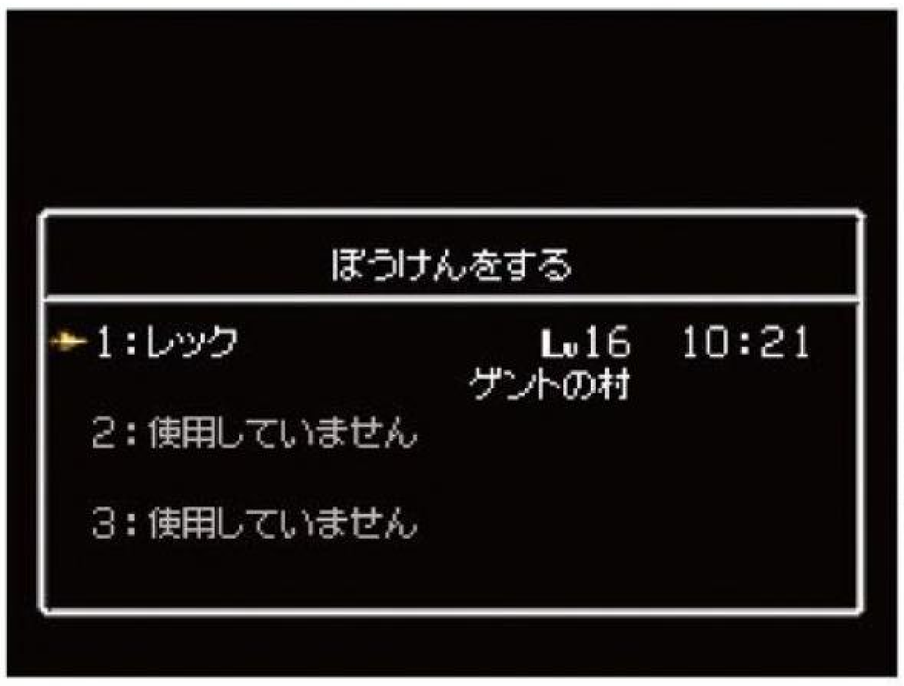
- ぼうけんをする：記録してある冒険の書を選び、冒険を再開する
- ちゅうだんしたぼうけんをする：以前に中断したところから冒険を再開する(右ページ参照)
- ぼうけんのしょをつくる：あらたに冒険の書を作り、最初から冒険を始める
- ぼうけんのしょをけす：すでにある冒険の書を選んで消す。消した冒険の書はもとに戻せないので、うっかり消してしまわないように注意しよう



冒険の書の番号
主人公の名前
主人公のレベル
冒険した時間
記録した場所

冒険を終えるときは教会でお祈りする

冒険をいったん終えたいときは、教会で必ず冒険の書に記録しておこう。そうすればニンテンドーDS本体の電源を切っても、記録したときの状態から冒険を再び始められるのだ。冒険の書に記録するには、教会で神父に話しかけて「おいのりをする」を選べばいい。そのときすでに使われている冒険の書に記録すると、上書きされることを覚えておこう。記録をしたあとは電源を切ってもいいし、そのまま冒険を続けることも可能だ。



⬅冒険を再開するときは、冒険の書メニューから「ぼうけんをする」を選ぼう。

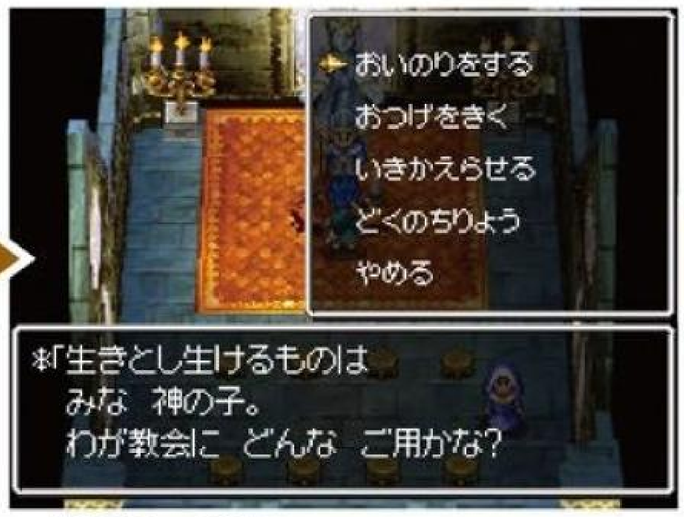
冒険の書の記録のしかた

教会で神父と話す



⬆町や城にある教会で、神父やシスターに話しかけよう。教会によっては誰もいなくても利用できることがある。

お祈りをする



⬆一番上に表示される、「おいのりをする」を選ぶ。なかには「おいのりをする」ができない教会もある。

冒険の書を選ぶ



⬆選んだ冒険の書に今の状態が記録される。すでに記録してある冒険の書を選ぶと、記録が上書きされる。

教会に行けないときは「中断の書」に記録しよう

冒険を終えたいけれど近くに教会がない、そんなときは「中断の書」を利用しよう。メインコマンドの「さくせん」(P.025)から「ちゅうだん」を選ぶと、現在の状態が記録されて冒険を終えられるのだ。再開するときは、冒険の書メニューから「ちゅうだんしたぼうけんをする」を選べばいい。なお、冒険の書が3つあるのに対して「中断の書」はひとつしかないので、中断すると前の記録に上書きされる。上書きしていいのか、確認しておこう。

ポイントを確認!

- 教会に行かなくても冒険の記録ができる
- 「冒険の書」を3つ作っても「中断の書」はひとつしかなく、中断するたびに上書きされる
- 町や城のなかや、ダンジョンの一部のフロアでは中断ができない
- 「冒険の書」や「中断の書」から冒険を再開しても、「中断の書」は消えない

知識のタネ　本体を閉じて休憩することもできる

少し休憩したいときや、中断もできないようなときは、ニンテンドーDS本体を閉じよう。するとスリープモードになり、バッテリーの消費を抑えられる。本体を開けば、閉じたときの状態から再開が可能だ。ただし、本体を閉じている間もバッテリーは少しずつ減っていく。バッテリーの残量が少ないときや、長い時間休憩するときは、教会でしっかりと記録しておくのを忘れずに。

冒険の基礎知識②

冒険の世界を知る

大きな町や城、怪しいダンジョンに広大な海など世界にはいろいろな場所があり、魔物が生息していることもある。これから冒険する世界について知っておこう。



さまざまな場所を探索しよう

冒険中は、町や城で情報を集め、フィールドを歩いて次の目的地をめざしていく。ときにはダンジョンの奥深くまで探索し、目的を果たすということもあるはずだ。さらに、探索中には魔物に襲われることもある。武器や呪文を駆使して魔物に打ち勝ち、先へと進んでいこう。

冒険中に訪れるおもな場所と特徴

町や城　情報を集めたり準備を整える冒険の拠点

▶P.018

多くの人々が暮らす、安全な場所。武器屋や宿屋といった施設が充実しており、冒険の準備を整えることができる。人々からは冒険の足がかりとなる話を聞けるので、しっかりと耳を傾けよう。あちこちにあるツボやタンスなどを調べると、道具やお金が手に入ることもある。

人々の話に耳を傾けよう





施設で旅の準備を万全に



お楽しみがいっぱいの町も!

フィールド　町やダンジョンが点在する大きな世界

▶P.030

いくつもの大陸があり、険しい山や森林が広がる世界。多くの町や城、ダンジョンが点在しており、中に入ることができる。また、船や空飛ぶベッドなどの乗り物を入手できれば、探索できる範囲が一気に広がるのだ。どうやらこの世界は、ひとつだけではないようだが……?

あらたな地をめざして歩こう



乗り物で大海原を駆ける





大地に開いた大穴からのぞくのは……

知識のタネ　冒険中はふたつの世界を行き来する

大地にぽっかりと開いた大穴の下には、もうひとつの世界が広がっている。冒険中は大穴がある上の世界と、穴の下に広がる下の世界を行き来するのだ。ふたつの世界は大穴から落ちる以外にも、井戸やフィールドにある階段で行き来ができる。

現在いる世界が上か下かわからなくなったら、フィールドに出て上画面の世界地図を見てみよう。フィールド全体の形が丸いのが上の世界、四角いのが下の世界だ。



ダンジョン　魔物が巣くう危険な場所

▶P.032

怪しげな雰囲気が漂う洞窟や天高くそびえる塔など、外観や内部の構造はさまざま。数多くの魔物が生息しており、仕掛けがあることも多い危険な場所だ。最深部では強大な魔物が待ち受けている場合もある。探索するのは大変だが、そのぶん貴重なお宝を見つけられるだろう。



戦闘　フィールドやダンジョンでは魔物が襲ってくる

▶P.036

フィールドやダンジョンを歩いていると、突然魔物と出会うことがある。問答無用で襲いかかってくるので、こちらも仲間と協力して戦おう。武器による攻撃だけでなく、状況に合わせて呪文・特技も使っていくのが勝利のカギだ。見事魔物を倒せば、経験値やお金を入手できる。



操作方法と画面の見かた

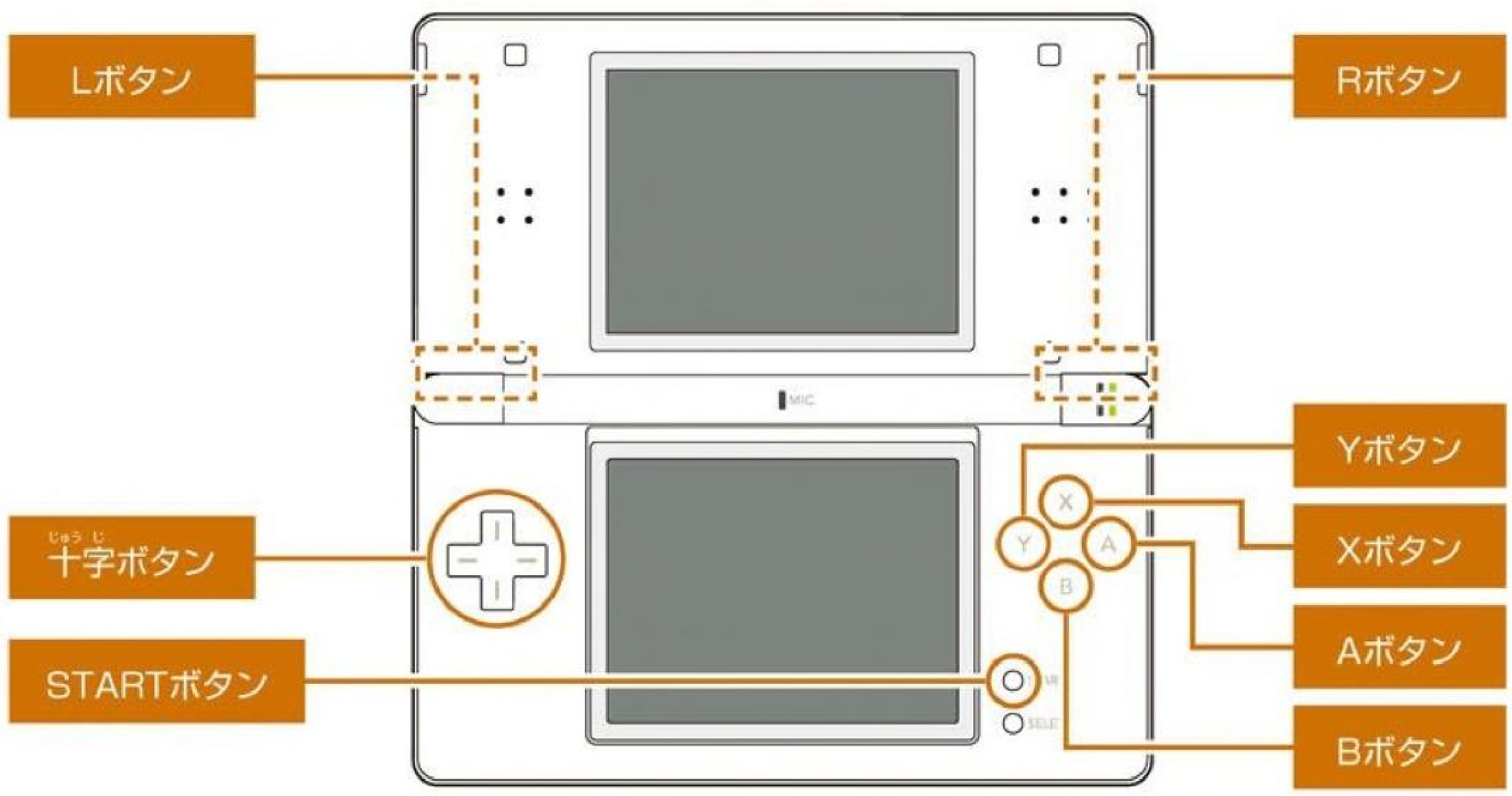
移動中と戦闘中の操作のしかたや、探索している場所で画面に表示される内容は冒険の基本となるもの。冒険の前にこれらを確認しておこう。



各ボタンでできることを覚えておこう

十字ボタンでキャラクターやカーソルを動かし、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルというのが操作の基本だ。ただし、場面によっては同じボタンでも機能がちがったり、ほかのボタンでさまざまな操作ができたりする。便利な操作もあるので、下の表でひととおり確認しておこう。

各ボタンの名前とできること



冒険の場面／ボタン	移動しているとき	メインコマンドを表示しているとき	マップ情報を見ているとき	魔物と戦っているとき	空飛ぶベッド・まほうのじゅうたんに乗っているとき	文字を入力しているとき
十字ボタン	移動	カーソルの移動	–	カーソルの移動	移動	カーソルの移動
Aボタン	べんりボタン(話す、調べるなど)	決定	閉じる	決定	降りる	決定
Bボタン	仲間に話しかける	キャンセル	閉じる	キャンセル	降りる	ひとつ前の文字を消す
Xボタン	メインコマンドを表示	決定	閉じる(フィールドにいるときのみ)	決定	降りる	決定
Yボタン	マップ情報やショップ一覧を表示	ウィンドウをすべて閉じる	次の情報を表示	キャンセル	マップ情報を表示	ひとつ前の文字を消す
Lボタン	マップを右に回転(一部のみ)	ページ切り替え(一部のみ)	–	–	–	–
Rボタン	マップを左に回転(一部のみ)	ページ切り替え(一部のみ)	–	–	–	–
STARTボタン	–	–	–	–	–	カーソルを「おわる」にあわせる

※ 移動中にLボタンとRボタンを同時に押すと、マップが最初の向きにもどる(マップを回転させられる場所のみ)。
※ ウィンドウに⇦と⇨が表示されているときは、十字ボタンの左右でウィンドウを切り替えられる。

探索中の画面の見かたを知る

探索しているときの画面の表示はフィールドと、町やダンジョンでちがっている。フィールドでは上画面に世界地図が表示されていて、Yボタンを押すと、周辺の地理を確認することができる(P.030)。一方、町やダンジョンでは上画面で先の方を見通せるほか、町にいるときにYボタンを押すと、その町の全景やお店で買えるアイテムのリストを見ることができるのだ(P.018)。

フィールドを移動しているときの画面の見かた



上画面　世界地図が表示される(P.030)

行ったことのある町やダンジョン(赤→黄→赤……と色が交互に変わる)

現在の居場所

行ったことのあるフィールド(色つきで表示)

行ったことのないフィールド(灰色で表示)

Yボタンを押すと周辺の地理が表示される



下画面　パーティの周辺が表示される

パーティ

町やダンジョンを移動しているときの画面の見かた



上画面　下画面とつながって周囲の様子が表示される(P.018)

下画面　パーティの周辺が表示される

パーティ

冒険の基礎知識 4

町や城を歩こう

町や城では人々から貴重な話を聞けたり、お店で便利な道具や強力な装備品を買ったりできる。あらたな冒険へ向かう前に、ここでしっかりと準備をしておこう。



町や城は冒険の拠点

町や城はフィールドやダンジョンとちがって、魔物が現れることはほとんどない。安心して歩き回れるので、住人に話しかけたりお店をのぞいたりしてみよう。宿屋で体力を回復することもできるので、ここを拠点にして周辺を探索するといい。また、町や城ではマップを回転させることが可能。建物の裏なども注意して見てみよう。

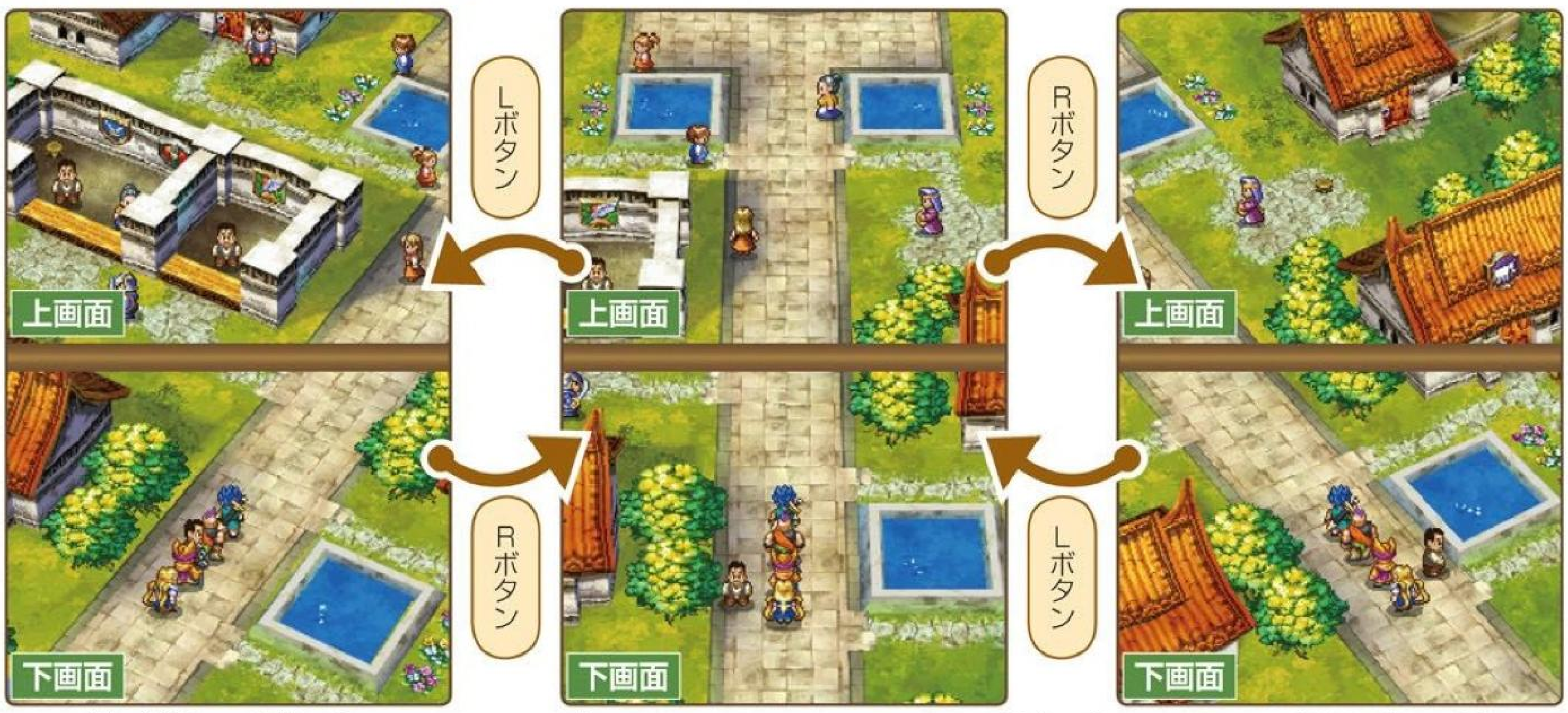
ポイントを確認!

- 基本的に魔物に襲われない
- 人々からさまざまな話を聞ける
- 教会や道具屋などの施設がある
- LボタンとRボタンでマップを回転させられる
- Yボタンでマップ情報やショップ一覧が見られる
- 一度訪れた町や城は基本的にルーラで移動できる

上画面の表示



マップを回したときの変化 ※2



※1 お店が複数ある場合は押すたびにリストが変わる。 ※2 LボタンとRボタンを同時に押すと、マップが最初の向きに戻る。

人々の話を聞いて情報を集めよう

冒険をするにあたって、人々との会話は貴重な情報源となる。あらたな町や城に着いたら住人に話しかけて、今ここではどのようなことが起きているのか、このあたりには何があるのか教えてもらおう。そしてその話をもとに、次の行動を決めるのだ。行き詰まってしまったときも、人々の話を聞いてまわれば解決法が見つかることが多い。



⬅町の人と話しているうちに事件が起きることも。解決に向けて、さらに話してみよう。

町にあるものを調べてみよう

町の中ではいろいろなものを調べられる。なかでも宝箱やツボからは道具やお金が見つかることも多いので、くまなく調べてみよう。ただし、宝箱とツボ、井戸には魔物が潜んでいる場合もあるため、事前に戦う準備をしておきたい。なお、貼り紙や立て札、落書きなど読めるものもある。

調べておくといいもの

宝箱

調べると中に入っている道具やお金を入手できる。ただし、ひとくいばこやミミックといった宝箱のフリをした魔物のときもある。宝箱の前でインパスの呪文を使えば、中身の種類を判別できるので開ける前に確かめよう（赤く光った場合は魔物）。なお、これらの魔物との戦いからは逃げられないが、倒せばたねやきのみを必ず落とす。

ツボ **タル**

Aボタンで壊したりメインコマンド(P.023)で調べられ、道具やお金が手に入ることがある。また、ツボは宝箱同様に魔物が潜んでいる場合があり、壊したり調べたりすると戦闘になる。

タンス **引き出し** **地面の光**

調べると道具やお金が手に入ることがある。

本棚

貴重な情報や物語が記された本を読めるほか、夢告白の舞台が増えることもある(P.436)。

井戸

中に入ることができる。調べたときにいどまじんなどの魔物が現れることもあるので注意しよう。別世界につながる井戸もあるらしい。

カギがかかった扉もある

建物や部屋の扉は基本的に扉に向かってまっすぐ進めば開けて通り抜けられるが、なかにはカギがかかっている扉もある。これを開けるには、それぞれに対応したカギが必要だ。カギさえ持っていればふつうの扉と同じように開けられ、何回開けてもカギがなくなることはない。ただし、カギではなく特別な条件を満たさないと開かない扉もある。ちなみに、とうぞくのカギで開く扉は、まほうのカギとさいごのカギでも開けられる。

扉の種類



冒険に役立つ施設を活用しよう

町や城には教会をはじめ、武器屋や道具屋、宿屋といった数々の施設がある。強力な装備品を買えたり傷ついた体を癒せたりと、どの施設も冒険に欠かせないのでぜひ立ち寄ろう。なお、町ごとに施設の数や種類は異なり、どの町にもすべての施設があるわけではない。

施設の種類

教会

神父やシスターに話しかけると、以下のことができる。お祈りをしたりお告げを聞くのは無料だが、チカラつきた仲間を生き返らせてもらったり、毒の治療をしてもらうには寄付金が必要だ。

教会でできること

項目	説明
おいのりをする ※	冒険の書に記録する
おつげをきく	次のレベルになるために必要な経験値を教えてもらう
いきかえらせる	寄付金を払って、仲間ひとりを生き返らせてもらう(HPのみ全回復する)
どくのちりょう	5Gの寄付金を払って、仲間ひとりの毒や猛毒を消してもらう

生き返らせるのに必要な寄付金

仲間のレベル	寄付金(G)	仲間のレベル	寄付金(G)	仲間のレベル	寄付金(G)
1	10	34	1160	67	4490
2	10	35	1230	68	4630
3	10	36	1300	69	4770
4	20	37	1370	70	4910
5	30	38	1450	71	5050
6	40	39	1530	72	5190
7	50	40	1610	73	5330
8	70	41	1690	74	5480
9	90	42	1770	75	5630
10	110	43	1850	76	5780
11	130	44	1940	77	5930
12	150	45	2030	78	6090
13	170	46	2120	79	6250
14	200	47	2210	80	6410
15	230	48	2310	81	6570
16	260	49	2410	82	6730
17	290	50	2510	83	6890
18	330	51	2610	84	7060
19	370	52	2710	85	7230
20	410	53	2810	86	7400
21	450	54	2920	87	7570
22	490	55	3030	88	7750
23	530	56	3140	89	7930
24	580	57	3250	90	8110
25	630	58	3370	91	8290
26	680	59	3490	92	8470
27	730	60	3610	93	8650
28	790	61	3730	94	8840
29	850	62	3850	95	9030
30	910	63	3970	96	9220
31	970	64	4100	97	9410
32	1030	65	4230	98	9610
33	1090	66	4360	99	9810

※ 一部の教会ではお祈りできない。

武器屋　防具屋　道具屋　よろず屋

お金を払って商品を買ったり、自分の持っている道具を売ることができるお店。それぞれのお店が専門のものを取り扱っているが、よろず屋はさまざまな種類の道具を売っている。また、同じ商品なら値段はどこでもいっしょだが、バザーで売られているものは特別価格となっている。



←道具を売るときは売値が表示される。貴重なものは売れない。

お店で買い物するときの画面の見かた



宿屋

お金を払うと宿泊でき、泊まればパーティ全員のHPとMPが全回復する。ただし、仲間の蘇生や毒・猛毒の治療はできない。なお、宿泊費は「ひとりあたりの料金×パーティの人数」となっており、チカラつきた仲間のぶんは含まれない。



⬅ひとりあたりの料金は宿屋によってちがうが、効果は同じだ。

酒場

多くの人々が集まる憩いの場。マスターやお客さんからいろいろな話を聞けるので、情報を集めるのにうってつけの場所といえる。



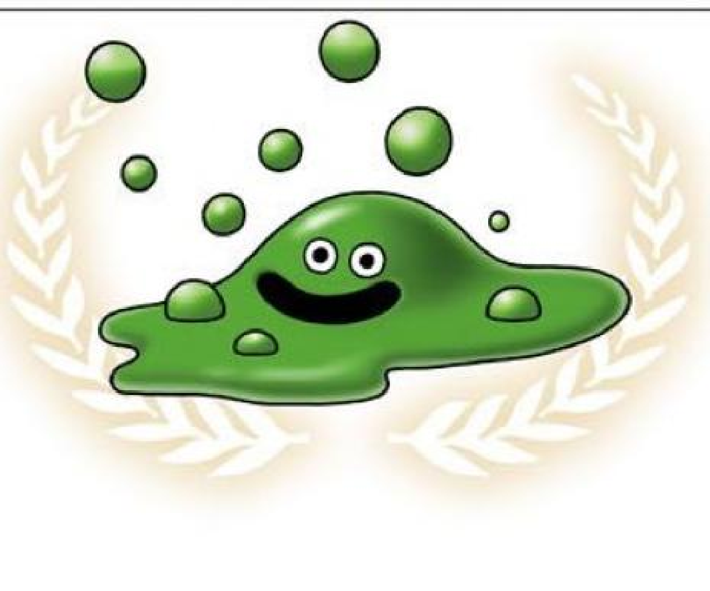
⬅スライムカーリングが置いてあることも(P.451)。ぜひ遊ぼう。

ゴールド銀行

お金を1000ゴールド単位で預けたり引き出したりできる。預けたお金は全滅(P.037)しても減らないので、冒険に向かう前に預けておこう。



⬅お金を預けたり引き出したりしても、手数料はかからない。



ルイーダの店

仲間を預けたり迎え入れたりできる施設。一緒に冒険できるパーティの人数は8人までなので、残りの仲間はここで待機することになる。



⬅預けた仲間は経験値を得られず熟練度(P.047)も上がらない。

ルイーダの店でできること

項目	説明
あずけにきた	パーティにいる仲間を預ける。その際、装備しているもの以外の道具はふくろに入れられる。また、主人公とバーバラは預けられない
むかえにきた	預けている仲間をパーティに加える。パーティの人数がすでに8人の場合は、だれかを預けないとパーティに加えられない
ようすをみる	預けている仲間のつよさを見る。見かたはメインコマンドの「つよさ」(P.024)と同じ

カジノ ▶P.444

専用のコインを賭けて、ポーカーやスロットで遊べる。コインをたくさん集めると、さまざまな景品と交換することが可能だ。



⬅ゲームに勝てばコインが増える。景品は魅力的なものばかりだ。

おしゃれなかじや ▶P.463

お金を払うと、一部の装備品をたたき直してくれる。たたき直した装備品はキラキラと輝き、かっこよさが大幅に上がるのだ。なかにはたたき直すことで攻撃力や守備力が上がる装備品もある。



冒険の基礎知識 5

移動中のコマンド



移動中に使えるメインコマンドでは、人々や仲間と会話をしたり、仲間の強さを確認したりとさまざまなことができる。ここで何ができるのかを覚えておこう。

6つのメインコマンドを使いこなそう

移動中にXボタンを押すと、6つのメインコマンドが表示される。このコマンドでは道具や呪文を使ったり周囲を調べられるほか、装備や作戦の変更も行える。魔物が現れる場所ではメインコマンドからHPを回復したり仲間を入れ替えたりと、パーティの状態を万全にしておくことが大切だ。



←上画面には仲間のHPなどが表示され、ひと目で仲間の状態を確認できる。



←「はなす」と「しらべる」はメインコマンドを開かずにAボタンでも実行できる。

メインコマンド表示中の画面の見かた

戦闘に参加するメンバーの名前、残りHP、残りMP、レベル。毒、猛毒、眠り、呪い、チカラつきるといった状態になっている仲間は、レベルの部分に現在の状態が表示される（P.050）



6つのメインコマンド

パーティの所持金（通貨はG＝ゴールド）

はなす 人々や仲間の話を聞ける

目の前の人に話しかけるコマンド。目の前に人がいない場合は、仲間と会話をする。人々や仲間の話からは重要な情報を得られることも多いので、どんどん話しかけよう。ただし、仲間との会話は主人公が馬車の中にいるとできない。ちなみに、人と話すときはAボタン、仲間と話すときはBボタンを押せば、ボタンひとつで会話できる。



←フィールドでも仲間に話しかけられる。びっくりするようなことも聞けるかも？

じゅもん　回復や探索の呪文・特技を使える

仲間が覚えている呪文・特技を使用する。使える呪文はHPを回復するものや、一瞬で移動したりお宝の数を調べるといった探索にかかわるものだけだ。なお、馬車を連れて入れない町やダンジョンでも、馬車にいる仲間の呪文・特技は使える。戦闘に参加するメンバーのMPを温存したいときに、馬車にいる仲間の呪文を使うといいだろう。



⬅呪文・特技を使う仲間を選ぶときは、右下に現在のMPと最大MPが表示される。

どうぐ　道具を使ったり仲間に渡すことができる

所持している道具を使うほか、仲間に渡したりふくろに入れたりするときに使うコマンド。道具を持っている仲間、もしくはふくろを選び、そこから道具を選択すれば右の表のようなことができる。とくに、効果がよくわからない道具を手に入れたときは、インパスで調べておくといい。なお、戦闘中は自分が持っている道具しか使用できず、道具の受け渡しはできない。

道具を選んだときにできること

項目	説明
つかう	道具を使う。チカラつきている仲間は使えない
わたす	道具を仲間に渡したり、ふくろに移動させたりする。装備品はその際に装備することも可能。また、自分に渡すと道具の並び順を変えられる
すてる	道具を捨てる。貴重なものは捨てられない
そうび	自分が持っている道具を装備する
インパス ※	道具のおおまかな効果や装備できる仲間、お店に売るときの値段を調べられる
やめる	コマンドをキャンセルする

※ インパスを使える仲間がいるときのみ表示される。

道具を選ぶときの画面の見かた



しらべる　宝箱や怪しい場所をチェック

目の前にある宝箱やツボ、立て札などを調べる。調べると道具やお金が手に入ることもあるので、怪しい場所は忘れずに調べておこう。また、目の前に何もない場所では、自分の足もとを調べる。何も見つからない場合がほとんどだが、隠された何かを発見できることも……？　なお、この行動はAボタンを押すだけでも実行できる。

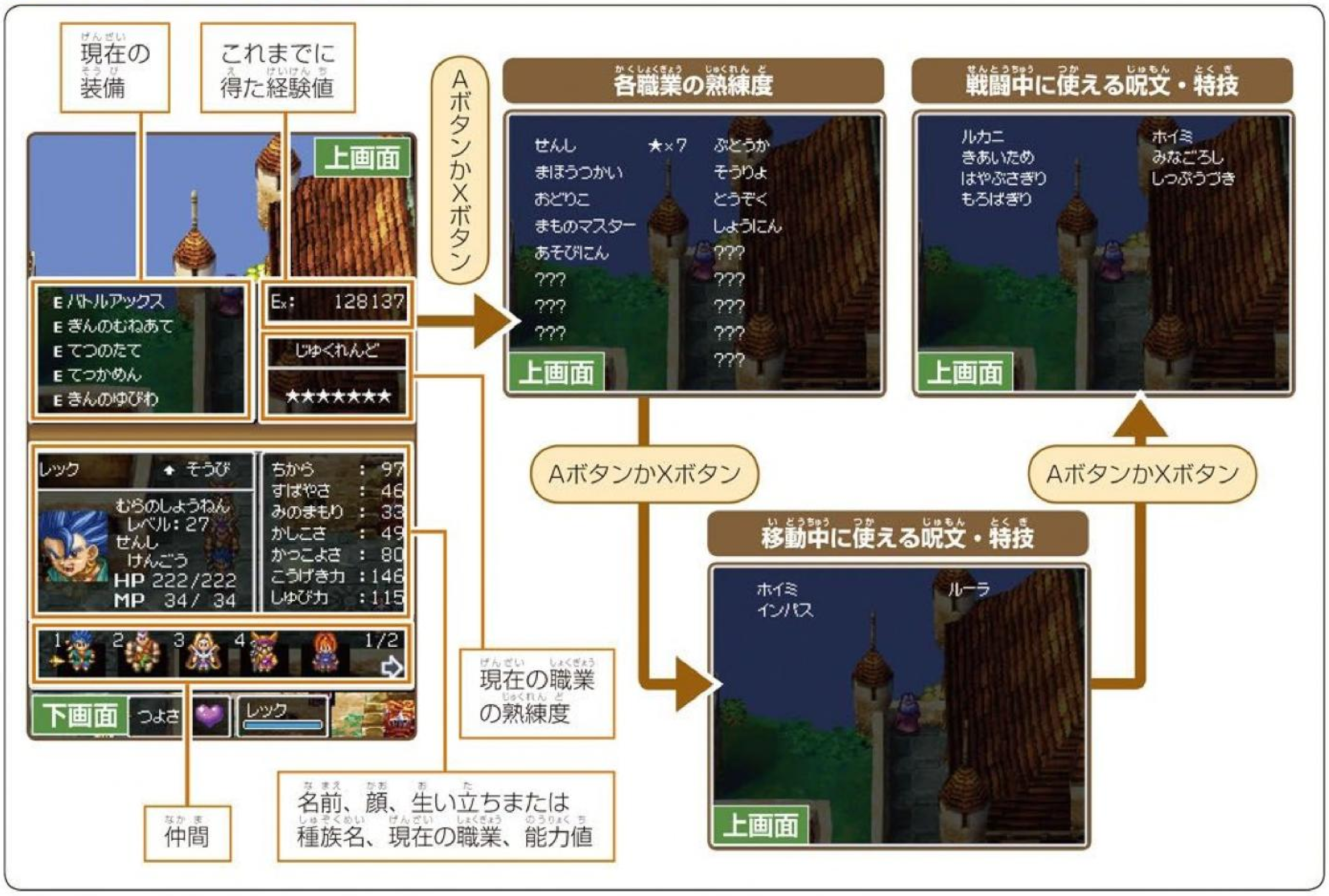


⬅Aボタンで調べると壊してしまうツボやタルを、壊さずにのぞきこんで調べられる。

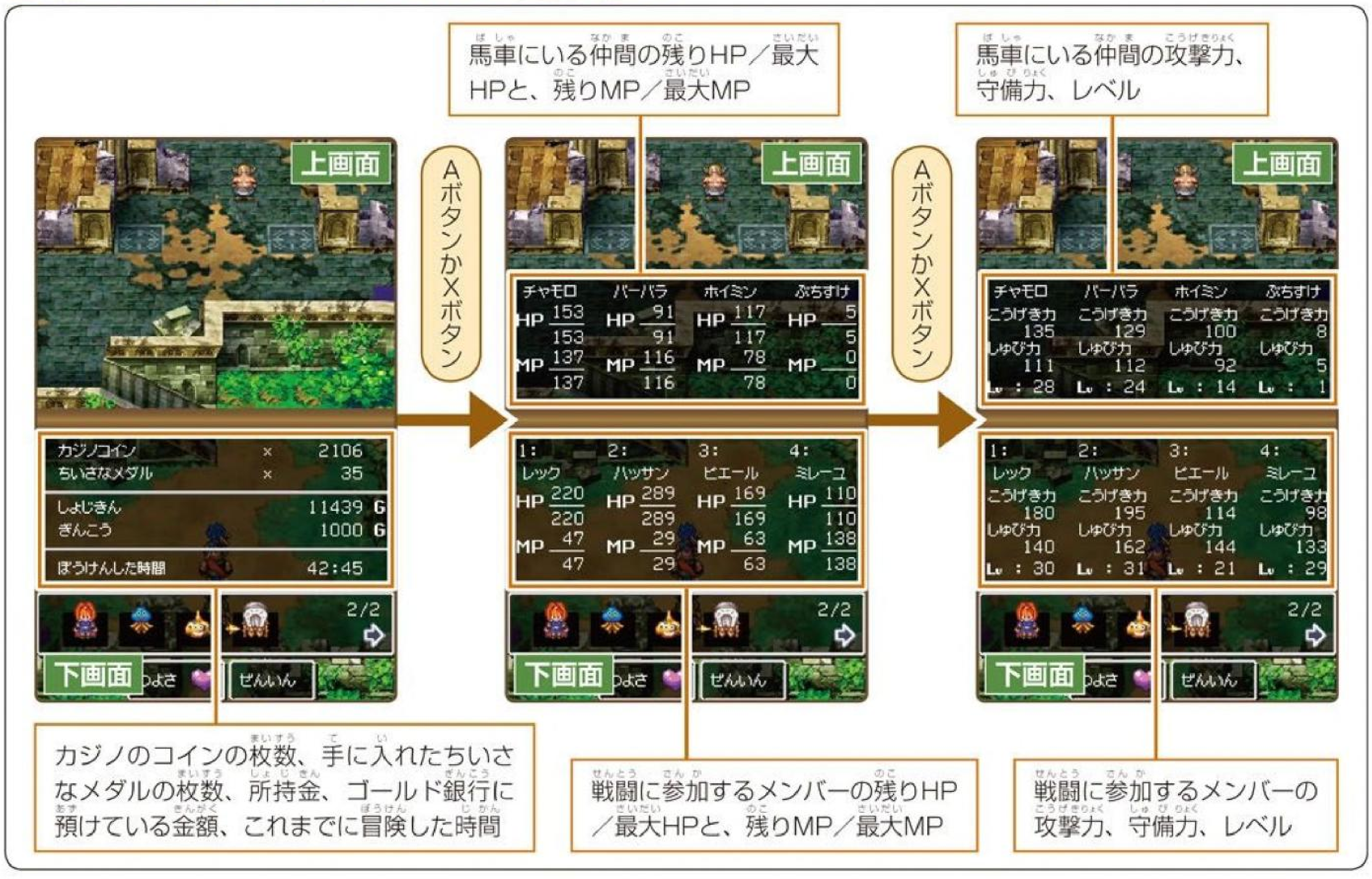
つよさ　仲間の能力値や職業の熟練度を確認しよう

仲間の能力値や現在の装備、職業の熟練度、覚えている呪文・特技を確認する。馬車シンボルにカーソルを合わせれば、カジノにあるコインの枚数やいままでに手に入れたちいさなメダルの数などがわかるほか、パーティ全員のHPとMP、攻撃力、守備力を見比べることも可能だ。

仲間を選んだときの画面の見かた



馬車シンボル(ぜんいん)を選んだときの画面の見かた



さくせん　作戦の変更や並び替えなどが可能

「さくせん」でできることはいろいろあるが、戦闘にかかわるものが多い。状況に合わせて戦闘に参加するメンバーを入れ替えたり、仲間の作戦を変えていこう。また、呪文を使って全員のHPを全回復する「まんたん」や、仲間が持っている道具をすべてふくろに入れる「どうぐせいり」など、便利なコマンドもあるので活用するといい。



←「まんたん」は効率よく回復呪文を唱えるが、一気にMPを使う場合もあるので注意。

「さくせん」の各コマンドでできること

コマンド名	説明
まんたん	パーティ全員のHPが満タンになるように、自動的に回復呪文を使う。キアリーで毒、猛毒の治療もするが、ザオラル、ザオリクによる蘇生は行わない。馬車内も含めて、後ろの方にいる仲間から呪文を使っていく
そうび	仲間の装備を変更する。装備できるのは選んだ仲間が持っている装備品だけで、「そうびしない」を選べば装備しているものをはずすことができる。画面の見かたは下記を参照
ならびかえ	パーティの並び順を変える。馬車を連れていける場所なら、馬車内のメンバーと戦闘に参加するメンバーを入れ替えることもできる。画面の見かたは下記を参照
さくせんがえ	主人公以外の仲間の作戦を変える。馬車シンボルを選べば、全員の作戦をまとめて同じものに変えられる。各作戦の詳細はP.039を見てほしい。画面の見かたは下記を参照

コマンド名	説明
どうぐせいり	選択した仲間が持っている道具を、すべてふくろに入れる。馬車シンボルを選ぶと、全員の持っている道具が対象となる。なお、以下の道具はこのコマンドではふくろに入らない ●現在装備しているもの ●戦闘中に使うと効果がある装備品 ●せかいじゅのは　●せかいじゅのしずく ●けんじゃのいし　●まほうのじゅうたん ●マーメイドハープ　●てんまのたづな
ふくろせいり	ふくろに入っている道具を「しゅべつじゅん」か「あいうえおじゅん」に並び替える
せんとう速度	戦闘中に流れるメッセージの速さと、BGM、効果音の音量を変更できる。「せんとう速度」をもっとも遅い5にすると、ボタンを押さないかぎりメッセージが進まなくなる
ちゅうだん	中断の書に記録して、その場で冒険を終える(P.013)。場所によっては中断できない

「そうび」画面の見かた

装備品の種別と装備したときの能力値の変化

現在の装備



選んだ仲間が持っている装備品

「ならびかえ」画面の見かた

並び順

選んでいる仲間が戦闘中に使える呪文・特技



仲間

選んでいる仲間の能力値

決定マーク（選んだ時点でならびかえを終える）

「さくせんがえ」画面の見かた

主人公以外の現在の作戦



仲間

作戦一覧

冒険の基礎知識⑥

道具の使いかた

魔物と戦うための武器や防具に、傷を癒すやくそう、扉を開けるカギなど、冒険に道具は欠かせない。その種別と特徴を知り、使いこなしていこう。



種別によって効果が大きくちがう

道具には武器やよろい、盾、かぶと、装飾品といった身につける装備品と、移動中や戦闘中に使用できるどうぐ、そしてカギなどの重要アイテムがある。これらの種別ごとに、使いかたは大きく異なるのだ。装備品は持っているだけでは効果がないので、手に入れたら忘れずに装備しよう。ただし、仲間によっては装備できないものもある。

一方、どうぐや重要アイテムはだれでも使用できる。移動中なら、ふくろに入っているものを出さずにそのまま使うことも可能だ。

道具の種別

武器

魔物を攻撃するための道具で装備すると攻撃力が上がる。戦闘中に道具として使うと特別な効果があるものも多い。



よろい

守備力が大きく上がる装備品。強固な鎧のほか服やローブなどがある。なかには呪文や炎から身を守るものも。



盾

守備力を高める装備品。戦闘中に使えたり炎などに強いものもある。非力な女性などが装備できるものは少ない。



かぶと

頭を守るための装備品で、身につけると守備力が上がる。装備しているだけで特別な効果を得られるものもある。



装飾品

腕輪や指輪、ピアスといったアクセサリー。守備力を高めたり、かっこよさを大きく上げたりと効果はさまざま。



どうぐ

使うとHPを回復したり、魔物を遠ざけたりとそれぞれちがった効果を発揮する。ほとんどが一度使うとなくなる。



重要アイテム

冒険の目的となるような、貴重な道具。扉を開けるカギや、乗って移動できるまほうのじゅうたんなどがある。





道具はさまざまな場所で手に入る

多くの道具はお店で買って入手できるが、なかには町やダンジョンにある宝箱やツボなどからのみ手に入るものもある。そのほか、特定の場所では景品や賞品としてもらえることもあるのだ。



←宝箱の中には、お店では売られていないような貴重な道具が入っていることもある。

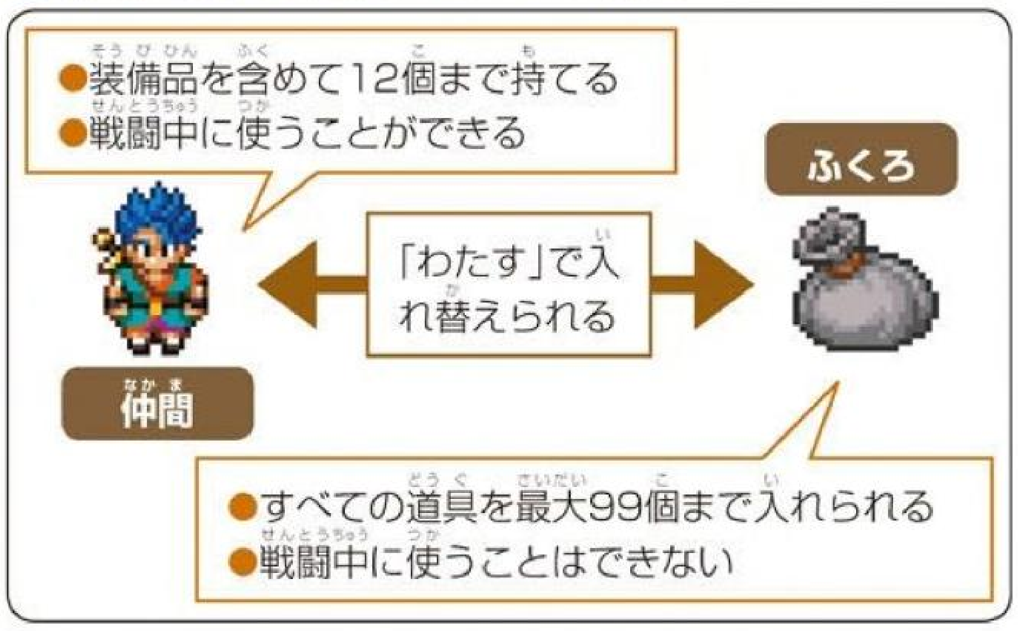
道具のおもな入手方法

- お店で買う
- 宝箱、タル、ツボ、タンス、引き出し、地面の光を調べる
- 人からもらう
- 倒した魔物が落とす宝箱から手に入れる
- カジノ(P.444)でコインと交換する
- ちいさなメダル(P.458)をたくさん集めて、メダル王からもらう
- ポルテの館で開催されるベストドレッサーコンテスト(P.460)で優勝する
- スライム格闘場(P.467)で優勝する

持ちきれない道具はふくろに入れよう

仲間ひとりが持てる道具は、現在装備しているものも含めて12個まで。仲間が持ちきれなかったものは、すべてふくろに入れることになる。ふくろには全種類の道具が99個まで入るので、持ちきれなくなる心配は無用だ。ただし、ふくろに入っている道具は戦闘中に使うことができない。戦闘中に使いたいものは、あらかじめ仲間に持たせておこう。なお、カギはふくろに入ったままでも扉を開けることができる。

仲間が持てる道具とふくろの特徴



知識のタネ 装備品には呪われたものもある

装備品のなかには、呪われているものもある。これらは高い性能を持つものの、装備した仲間は呪われてしまう。呪いの効果は装備品ごとにちがい、いずれも悪影響をもたらすのだ。呪いを解くには、呪われた装備品をはずすだけでOK。教会に頼んだり呪文を使う必要はなく、はずそうと思えばすぐにはずせるので、あえて装備するのもいいだろう。



←まじんのよろいの呪いは遅くなるだけなので、装備するのも手？

呪われた装備品



冒険の基礎知識 7

パーティを編成しよう

旅を続けていると仲間と出会い、パーティとして一緒に冒険することになる。ともに戦うメンバーや並び順を臨機応変に変え、戦いを有利に運べるようになろう。



最大8人のパーティで冒険できる

冒険を始めるときはひとりだが、旅を続けるうちにあらたな仲間と出会い、馬車を手に入れると最大8人で冒険できるようになる。フィールドなど馬車を連れている場所なら、いつでもメンバーを入れ替えることが可能だ。また、9人目以降の仲間は、ルイーダの店で待機することになる。店にいると経験値などを得られないので、育てたい仲間は必ずパーティに加えておこう。



⬅馬車にいる仲間も、戦闘メンバーと同じようにレベルや熟練度が上がる。



⬅パーティが8人のときに加わった仲間は、ルイーダの店に向かって走り出す。

ともに冒険する仲間の数

パーティ 最大8人

戦闘に参加するメンバー 1〜4人



「ならびかえ」「いれかえ」で入れ替えられる

馬車で待機するメンバー 0〜7人



- 移動中なら呪文・特技を使える
- 戦闘に参加するメンバーと同じぶんの経験値を得られ、職業の熟練度(P.047)も上がる

ルイーダの店で入れ替えられる

ルイーダの店



- 経験値は得られず、職業の熟練度も上がらない



馬車は町やダンジョンの中に入れない

基本的に馬車は町やダンジョンの中に入れない。馬車が入れない場所では、戦闘に参加するメンバーを入れ替えることはできないが、馬車にいる仲間も経験値などが得られ、移動中なら呪文・特技を使えるという点は変わらない。ダンジョンを探索するときは回復などを馬車にいる仲間が行い、戦闘する仲間のMPを節約するといいだろう。



←ごく一部のダンジョンには、馬車を連れて入れる。入れ替えを活用していこう。

先頭に近い仲間ほど敵から狙われやすい

戦闘に参加している仲間の並び順は、敵からの狙われやすさに影響する。先頭にいる仲間がもっとも敵から攻撃され、後ろにいくほど攻撃されにくくなるのだ。HPが高い仲間は先頭に、打たれ弱い仲間は後ろに並べよう。なお、一部の特技を除いて、並び順でダメージが変わることはない。

戦闘中と移動中の並び順の対応



冒険の途中であらたな仲間と出会うことも

冒険中には多くの仲間たちと出会い、ともに歩んでいくことになる。人間だけではなく、魔物が仲間になることもあるだろう。しかしなかには、話を聞いてあげたり、願いを叶えてあげたりしないと仲間にならないものもいる。ふだんは行かないような場所でひっそりとたたずんでいるものもいるので、世界中をめぐってみよう。



←オシャレ好きなキングスライムを発見。オシャレになれば仲間になってくれるかも？

知識のタネ　一時的に同行する人もいる

旅の途中で出会う人々のなかには、主人公たちに一時的に同行するものもいる。彼らは戦闘には参加しないが、それぞれが目的をもって主人公たちについてくるのだ。ただし、初めて会ったときに同行するミレーユだけは特別。戦闘には参加するものの、戦闘中に命令を出したりアイテムの受け渡しができず、レベルアップもしないのだ。のちに正式に仲間になれば、これらのすべてができるようになる。

冒険の基礎知識 8

フィールドを探検しよう

あらたな町やダンジョンへ向かうには、フィールドを進んでいくことになる。地形の特徴やふたつの世界を行き来する方法を知り、すみずみまで探検しよう。



広大な世界に多くの町やダンジョンがある

フィールドとは、町やダンジョンが点在している広大な世界のこと。このフィールドを歩いて目的地の町やダンジョンをめざすのだ。フィールドには森や山などさまざまな地形があり、魔物との出会いやすさが異なっている。また、歩いては通れない広い海や険しい岩山などもある。Yボタンを押せば周辺の地理が上画面に表示されるので、これを見て進む方向を確認しよう。

ポイントを確認!

- 町や城、ダンジョンなどがあり、中に入れる
- 井戸や階段から別世界に行ける
- 歩いていると魔物が襲いかかってくる
- 歩いて進めない地形などがある
- 手に入れた乗り物で移動できる
- Yボタンで周辺の地理を確認できる

上画面の表示



入れる場所(一例)



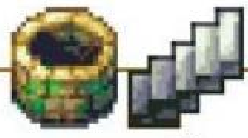
地形の特徴

地形	説明	魔物の出やすさ
山	歩いて通れる	高い
毒の沼地	歩いて通れる。一定距離歩くごとに1ダメージを受ける(HP0にはならない)	
砂漠	歩いて通れる	
森	歩いて通れる	
茂み	歩いて通れる	
草原	歩いて通れる	
雪原	歩いて通れる	
橋	歩いて通れる	
海・川	歩いては通れない。船やひょうたん島、空飛ぶベッド、まほうのじゅうたんなどで通れる	低い
岩山	歩いては通れない	×
浅瀬	歩きや船、ひょうたん島では通れない。空飛ぶベッドやまほうのじゅうたんなら通れる	×

ふたつの世界や海底を冒険する

冒険が始まる世界の下には、もうひとつの世界が広がっている。このふたつの世界は特定の井戸やフィールドにある階段を通じて行き来できるのだ。また、下の世界では船に乗ってマーメイドハープを使うと、海に潜れる。海底にも魔物は現れるが、ダンジョンなどがあるのでしっかり探索したい。なお、旅の途中である場所に立ち寄ると、ルーラの呪文で世界を行き来できるようになる。

世界を行き来するおもな方法



●井戸や階段を利用する
●ルーラで行き先「べっせかいへ」を選ぶ

船に乗っているときに道具のマーメイドハープを使う

上の世界



大穴に落ちる

下の世界



Aボタンを押す

海底



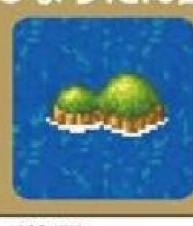
乗り物を手に入れると探索の範囲が広がる

フィールドは最初は歩いて進むしかないが、やがて船や空飛ぶベッドといった乗り物で移動できるようになる。これらがあれば海や浅瀬など、いままで通れなかった地形を進めるのだ。行動範囲が一気に広がるので、すみずみまで探索してみよう。なお、乗り物はどこかに置いてきても、ルーラを使えば移動先の近くについてくる。



←まほうのじゅうたんは道具として持ち歩けるため、上の世界でも下の世界でも乗れる。

おもな乗り物の特徴

乗り物 ＼ 特徴	馬車 	船 	ひょうたん島 	空飛ぶベッド 	まほうのじゅうたん 
乗れる世界	すべての世界	下の世界	上の世界	上の世界	上・下の世界
乗りかた	―	船に向かって進む	ひょうたん島に向かって進む	空飛ぶベッドに向かって進む	道具のまほうのじゅうたんを使う
通れる地形	徒歩と同じ	海・川	海・川	森、山、岩山以外	森、山、岩山以外
降りられる場所	―	歩いて通れる地形	歩いて通れる地形	草原、茂み、砂漠、毒の沼地、橋	草原、茂み、砂漠、毒の沼地、橋、雪原
降りかた	―	陸に向かって進む	陸に向かって進む	Aボタン、Bボタン、Xボタンのどれかを押す	Aボタン、Bボタン、Xボタンのどれかを押す
魔物との遭遇	あり	あり	あり	なし	なし
移動中のコマンド	使用できる	使用できる	使用できる	使用できない	使用できない
そのほかの特徴	仲間が7人まで待機できる	ルーラやキメラのつばさを使うと、移動先の近くについてくる	ルーラやキメラのつばさを使うと移動先の近くについてくる。乗った状態でAボタンを押すと中に入ることができ、舵を調べると再び島を動かせる	ルーラやキメラのつばさを使うと、移動先の近くについてくる	通れない場所、降りられない場所では乗り込めない

冒険の基礎知識 9

ダンジョンを探索しよう

貴重なお宝が眠るダンジョンでは、手強い魔物たちと無数の仕掛けが冒険者の行く手を阻む。その特徴と仕掛けの種類を知って、スムーズに切り抜けていきたい。



魔物や仕掛けが冒険者の行く手をさえぎる難所

洞窟や塔などのダンジョンでは、目的を達成するために、基本的には一番奥をめざすことになる。道中では魔物との戦闘をさけられないが、宝箱を発見できることもあるので、すみずみまで探索していきたい。広大で仕掛けを解かないと進めないダンジョンもあり、長い探索になるので、町や城で準備を万全にしてから挑もう。



←最深部でボス級モンスターと戦うこともある。MPを温存して進むのが理想だ。



➡船で中に入るダンジョンもある。水路を船で進み、陸地は歩いて探索していくのだ。

ポイントを確認!

- 周辺のフィールドより強い魔物が現れる
- たくさんの宝箱を見つけることができる
- 仕掛けを解かないと進めない場所もある
- 基本的にリレミトで脱出できる(天井のない場所ならルーラでも脱出可能)
- 馬車が入れない場合が多い
- マップを回転させられない場合が多い



知識のタネ 中断やマップの回転ができない場所もある

町や城ではマップを自由に回すことができるが、ほとんどのダンジョンではマップを回転することはできない。そのため周囲を確認しにくいが、上画面で先を見通しながら慎重に進んでいこう。また、「中断の書」への記録もフロアによってはできないことがある。同じダンジョン内でも、別のフロアなら中断できる場合も多いので、中断したいときはひとつ前のフロアに戻ってみるといい。



←塔はマップを回転させられることがあるので、試してみよう。

数々の仕掛けを乗り越えて進もう

ダンジョンの内部には、仕掛けがあることも多い。仕掛けは通路をふさぐようなものだけでなく、歩くとダメージを受けるもの、強制的に移動させられるものなどさまざまな種類がある。これらを解かなければ奥へ進めない場合もあるので、以下でしっかりと対処法を確認しておこう。

ダンジョンにあるおもな仕掛け

穴・ガケ

地面に空いている穴に向かって進むと、下の階に落ちてしまう。よけて歩くのが基本だが、落ちることによって未知の場所に着く場合もある。



⬅切り立ったガケや、手すりのない場所からも下に落下できる。

レバー

調べると切り替えられ、対応した扉が閉じたり開いたりする。こういった扉はレバーでしか開閉できないので、見つけたら切り替えておこう。



⬅レバーを切り替えたときに、どの扉が開閉したのか確認できる。

すべる床

乗ると矢印の方向へ移動してしまい、自分では操作できなくなる床。矢印をたどっていき、乗るとどこにたどり着くのかを確認しておこう。



⬅むやみに乗っても、同じ場所を回るだけ。矢印の向きを見よう。

スイッチ

上に乗ることで何かが起こる仕掛け。どのような変化が起きるかはダンジョンによってちがい、スイッチの見た目も数種類ある。



⬅スイッチを押したら、どんな変化が起こったのか見にいこう。

丸太

川に浮かぶ丸太は、乗ると下流の陸地までまっすぐ移動する。方向を変えることはできず、乗ってきた丸太でもとの場所に戻ることも不可能だ。



⬅周囲をよく見て、どの丸太に乗ればいいのか見当をつけよう。

押せる玉

進行方向に押していくことができる紫の玉。壁に向かって押した場合は、ツルッとすべって自分の横に移動するため、押せなくなる心配はない。



⬅玉がある部屋には鏡もある。いろいろな方向へ押してみよう。

ダンジョンにあるおもな仕掛けの続き

毒の沼地

一定距離を歩くたびに、1のダメージを受けてしまう。トラマナの呪文でダメージを防げる。



←HPは0にならないがHPが減った状態で魔物と出会うと危険だ。

トゲの床

鋭いトゲが突き出ている床。一定距離を歩くと1のダメージを受けるが、トラマナで防げる。



←上を歩くとダメージを受けるが近道できる場合があるかもしれない。

溶岩

燃えたぎる溶岩が流れており、一定距離を歩くたびに1のダメージを受ける。トラマナで防げる。



←通路が溶岩におおわれていることも。ダメージを受ける覚悟で進もう。

バリア

電磁場が発生している床で、上を歩くと1歩ごとに1のダメージを受ける。トラマナで防げる。



←宝箱を守るように張り巡らされている。HPに気をつけて進みたい。

暗闇

暗闇に包まれて、床がまったく見えない場所。床のところどころに穴が空いているため、このまま奥に進むことはほぼ不可能だ。



←やみくもに進んでも穴に落ちるだけ。ほかの場所を探索しよう。



←光が差し込めば、床が見えるようになる。あとは進むだけだ。

壊せる岩

道をふさぐように立ちはだかる巨大な岩。これを砕くことができるのは、おうごんのつるはしという道具だけだ。岩の先へ行きたいなら、まずはこの道具を手に入れる必要があるだろう。



←岩の前でおうごんのつるはしを使って岩を砕き、先へ進もう。



すべる氷の床

いったん上に乗ると、壁や障害物にぶつかるまですべって進んでしまう床。途中で方向転換ができないので、行き先を確認してから乗ろう。



←壁などにぶつかって止まったあとは、どの方向へも進むことが可能。



←どこで止まって方向を変えればいいのか。フロア全体を見て考えよう。

割れる氷の床

上を歩くとヒビが入り、さらにその上を歩くと氷が割れて下に落ちてしまう。一度通った場所は、もう通れないと考えて進む必要があるのだ。



←いったん別のフロアへ行けば、割れた床はもとに戻っている。

リフト

乗ると自動的に特定の場所まで移動する足場。再度乗り込めば、もとの場所に戻ることができる。なお、移動中に魔物と遭遇することはない。



←リフトに乗って一気に頂上へ。何が待ち受けているのだろうか。

回復の泉

馬車内の仲間を含む全員のHPとMPが完全に回復する泉。チカラつきた仲間は生き返らないので、呪文で生き返らせたあと、再び泉に入ろう。



←回復の泉は何度でも利用できる。ここを拠点に探索するといい。

ジャンプ床

乗ると矢印の方向にジャンプする床で、移動距離はどれも同じ。跳んだ先に足場がなくて落ちることもあるので、移動先を予測して乗ろう。



←移動先にジャンプ床があり、どんどん進んでしまうこともある。

謎のモヤ

あたり一面を包む謎のモヤのせいで、フロアの構造がわからない。ときおり稲光が起きて周囲が見えるので、そのときに行き先を確認だ。



←迷ったら稲光を待とう。歩き回ると現在地がわからなくなる。



冒険の基礎知識 10

魔物との戦いかた

旅を続けるうえで、魔物たちとの戦いはさけられない。戦闘中はどんな行動ができ、どうすれば勝てるのかを熟知して、数々の危機を乗り越えていこう。



戦闘の基礎を覚えておこう

フィールドやダンジョンを歩いていると、魔物が襲ってきて戦闘に突入する。仲間たちに攻撃や防御などの指示を出して戦おう。すべての魔物を倒せば勝利となり、経験値やお金などを得られるのだ。逆にパーティが全滅してしまうと最後にお祈りした教会から再開し、所持金が半分になるが、それまでに得た経験値などは残っている。





←勝てそうもない魔物が現れたらいったん逃げよう。レベルを上げて再挑戦だ。



←武器による直接攻撃や呪文・特技を駆使して戦おう。回復するのも忘れずに。

戦闘中の画面の見かた



戦闘の流れ

遭遇　魔物との遭遇

魔物との戦闘が起きるのは、フィールドやダンジョンを移動しているとき。それ以外にも、魔物が化けている宝箱やツボを調べたときや、凶暴な魔物に話しかけたときなどがある。道具のせいすいを使ったり、トヘロスやしのびあしといった呪文・特技を使えば、魔物と遭遇しにくくすることも可能だ。なお、戦闘開始時には、仲間や魔物が先制攻撃して1ターンぶん先に行動することがある。



←どんな魔物が何体で襲ってくるかはわからない。万全の準備をしておこう。

戦闘　コマンドの入力と実行

戦闘になったら、まずは戦うか逃げるかなどを決める。戦う場合は、続いて仲間ごとに行動を決めていこう。全員の行動を決めると、仲間と魔物が次々に行動していく。ここまでを1ターンと呼び、こちらか敵が全滅するまでこのターンを繰り返していくのだ。なお、行動する順番はすばやさの値が高いものほど早くなるが、すばやさに大きな差がない場合は行動順が逆転することもある。

1ターン
- メインコマンドを入力
- ↓ 仲間全員分のサブコマンドを入力
- ↓ 入力した仲間の行動と敵の行動が、それぞれのすばやさに応じて順番に実行される
- → メインコマンドを入力へ戻る



←攻撃だけでなく回復や防御など、状況に合わせて行動を変えることが大切だ。

勝利　敵をすべて倒せば勝利

魔物をすべて倒せばこちらの勝利となり、戦闘は終了。チカラつきていない仲間は経験値を得られ、魔物が持っているお金も手に入る。また、このとき経験値が特定の値に達した仲間はレベルが上がり、戦闘回数が特定の数に達した場合は職業の熟練度(P.047)が上がるのだ。さらに運がよければ、魔物が宝箱を落として中身を入手できる。



←魔物が逃げた場合も戦闘は終わるが、経験値などは得られない。

敗北　全滅すると所持金が半分に

パーティ全員がチカラつきたりマヒした場合は、全滅となる。すると最後にお祈りした教会まで戻され、所持金が半分になってしまうのだ。また、主人公は全回復するがほかの仲間は全滅したときのままなので、回復させる必要がある。ちなみに、ゴールド銀行に預けているお金は全滅しても減らないので、こまめに預けておくといい。



←馬車を連れている場合は全滅すると待機中の仲間が出てくる。

最初にメインコマンドで戦闘の方針を決める

戦闘が始まって最初に表示されるのが、メインコマンドだ。ここで魔物と戦うのか、逃げるのかを決めることになる。また、戦う仲間の入れ替えや作戦の変更も可能だ。メインコマンドは毎ターン選べるので、ピンチにおちいった仲間を入れ替えたり、全滅しそうになったら逃げたりと今の状況に合ったものを選択していこう。



⬅「いれかえ」や「さくせん」は何度選んでもターンは経過しない。じっくり考えよう。

メインコマンドの種類

たたかう

「たたかう」を選ぶと、仲間ひとりひとりの行動を順番に決めて戦うことになる。作戦を「めいれいさせろ」にしていない仲間は、各作戦の内容に応じて、仲間自身が考えて行動する。

いれかえ

「いれかえ」では戦闘メンバーのひとりを待機中の仲間と交代でき、「そうがえ」は並び順の変更や交代がいっぺんにできる。なお、仲間の交代は馬車を連れている場合のみ行える。

さくせん

仲間の行動指針である作戦を変える。馬車シンボルを選べば全員の作戦をまとめて変更可能だ。主人公は作戦がなく、毎ターン行動を決める。

にげる

魔物から逃げて戦闘を終える。必ずしも逃げられるとはかぎらず、失敗すると敵に一方的に攻撃されてしまう。また、逃げられない戦いもある。

仲間は自分で判断して行動する

仲間は作戦を「めいれいさせろ」以外にしていると、自分で判断して行動を決めていく。直接攻撃だけでなく、覚えている呪文や特技、戦闘中に使うと効果がある装備品などを使って、指示された作戦と状況に合った行動をとるのだ。また、的確なタイミングで回復したり有効な攻撃を行ったりと、仲間の判断はかなり頼りになる。



⬅細かく行動を決めたいとき以外は仲間に判断をまかせてしまって問題ないだろう。

仲間の行動の特徴

素早く回復する



⬆回復する手段をもっている場合、大ダメージを受けた仲間をそのターン中に回復してくれることが多い。

効かないものは使わない



⬆相手にまったく効かなかったり、効きにくい行動はしない。そのため、MPが無駄になることが少ないのだ。

よく効くものを使う



⬆相手によく効く攻撃を積極的に使ってくれる。仲間の行動を参考にして、自分の行動を決めるのもいい。

状況に応じて作戦を変えていこう

仲間に出せる作戦は6種類あり、これによって行動は大きく変わる。攻撃力やMPが高いなら「ガンガンいこうぜ」、回復が得意なら「いのちだいじに」と、能力に合った作戦を出そう。さらに、右のように目的や状況に応じて変えていくといい。

作戦の一覧

名前	説明
ガンガンいこうぜ	強力な呪文・特技をどんどん使い、回復はギリギリまで行わない
バッチリがんばれ	バランスのとれた作戦で、攻撃、回復、補助を適度に行う
おれにまかせろ	敵の行動を封じたり仲間の能力値を上げることに徹して、攻撃はすべて主人公にまかせる
じゅもんつかうな	MPを消費する呪文・特技を使わずに戦う。回復呪文も使わなくなるので注意
いのちだいじに	攻撃よりもHPの回復を優先する作戦。早めに回復を行うため、仲間が倒されにくい
めいれいさせろ	主人公と同じように、コマンドを入力できる

作戦変更の例

ふだんの戦闘では……

ガンガンいこうぜ	宿屋が近くにあるときなど、MPを気にしなくていいときはこの作戦で敵を蹴散らそう
じゅもんつかうな	奥に何が待ち受けているかわからないダンジョンを進むときなどは、MPを節約したい
バッチリがんばれ	MPの消費はそれほど激しくない。回復呪文も使ってほしい仲間はこの作戦にしよう

強敵との戦闘では……

バッチリがんばれ	バランスがよく、強敵相手にも有効。回復手段がない仲間は「ガンガンいこうぜ」でもいい
いのちだいじに	一撃で大ダメージを受けてしまう敵との戦いでは、この作戦で早めの回復を心がけよう
めいれいさせろ	道具を使ったり、補助呪文を唱えるなど、細かい指示を出したいときはこの作戦にしよう

戦闘から逃げることもできる

「にげる」を選べば、魔物と戦わずに戦闘を終えられる。HPやMPを温存して先に進みたいときに便利だが、逃げられないことも多い。とくに主人公のレベルが低く、敵が強い場合は逃げるのが困難。逃げるのに失敗するとそのターンは敵に一方的に攻撃されるため、強敵と出会ってしまった場合に、あえて戦う勇気も大切だ。

ポイントを確認!

- 主人公のレベルが高いほど「にげる」が成功しやすくなる
- 逃げると経験値・お金が得られず、熟練度も上がらない。魔物が宝箱を落とすことも盗賊がアイテムを盗むこと(P.101)もなくなる
- 逃げるのに失敗すると敵から一方的に攻撃される
- 絶対に逃げられない戦闘もある

上級者への階段 仲間が使わない呪文や道具がある

仲間は現在の作戦にしたがって覚えている呪文・特技や道具を積極的に使っていくが、右に記した呪文・特技と道具を使うことはない。メガンテやみなごろしといったリスクのある行動をとったり、やくそうなどの使うとなくなってしまう道具を使ったりはしないため、安心して戦闘をまかせられるのだ。

右の表のものを仲間に使わせたい場合は、作戦を「めいれいさせろ」に変更して自分で指示を出そう。

使わない呪文・特技

ミナデイン	つなみ	ぶきみなひかり
メガンテ	じひびき	いてつくはどう
ドラゴラム	ひばしら	まねまね
ニフラム	マグマ	うけながし
バシルーラ	マダンテ	みかわしきゃく
メダパニ	ぐんたいよび	みがわり
アストロン	たいあたり	におうだち
メガザル	つきとばし	だいぼうぎょ
パルプンテ	ともえなげ	しょうかん
しっぷうづき	じわれ	あそぶ
もろばぎり	へんしん	せいれいのうた
すてみ	メダパニダンス	メガザルダンス
みなごろし	どくのいき	
まじんぎり	ぱふぱふ	

使わない道具

うみなりのつえ
マグマのつえ
ふうじんのたて
いのりのゆびわ
ほしのかけら
ときのすな
ラーのかがみ
やくそうなど使うとなくなる道具全般

「たたかう」で仲間ひとりひとりの行動を決定

メインコマンドで「たたかう」を選んだあとは、「こうげき」「とくぎ」「どうぐ」「ぼうぎょ」の4つのサブコマンドから、ひとりずつ行動を決めていく。敵が複数のグループで出現した場合は、どのグループを攻撃するのか対象を決めよう。メンバー全員の行動を決定すると、戦いが始まる。





←グループ内の1体を狙うことはできず、HPが減っている方を攻撃する。



←敵が1グループのときや全体攻撃を使うときは、対象を選ぶ手順が省かれる。

サブコマンドの種類

こうげき

装備している武器で、敵に直接攻撃をしかける。ときには会心の一撃が出たり、身をかわされてしまったりすることもある。また、武器によっては特殊な効果が現れる場合もある。



←ムチやブーメランを装備していると、複数の敵を攻撃できる。

とくぎ

覚えている呪文・特技を使用する。使いたいものを選んだら対象を決めよう。MPを消費するものはMPが足りないと使えず、呪文はマホトーンで封じられた状態のとき(P.051)も使えない。



←敵を攻撃するものだけでなく、回復したり補助するものも多い。

どうぐ

持っている道具を使うコマンドで、道具ごとにさまざまな効果が発揮される。また、装備品はその場で装備することも可能で、ターンも進まない。ただし、道具を仲間に渡すことはできない。



←使うと効果がある装備品も。これらは何度でも使用できるのだ。

ぼうぎょ

身を守って、あらゆる攻撃で受けるダメージを本来の約半分にする。そのターンは攻撃などはできないが、敵の攻撃でチカラつきてしまいそうなときはこれで耐えて仲間の助けを待つといい。



←ぼうぎょの効果は、ターンの始めから終わりまでずっと続く。

直接攻撃にはさまざまな特徴がある

「こうげき」で行う直接攻撃は、自分の攻撃力が高いほど与えるダメージが大きくなる。大ダメージを与えたいなら、攻撃力の高い武器を装備したりバイキルトの呪文を使うといい。また、直接攻撃はまれに会心の一撃になり、そのときは相手の守備力に関係なく大ダメージを与えられる。



⬅直接攻撃はときどきかわされてしまう。かなりの割合で直接攻撃をかわす魔物もいる。



➡魔物も会心の一撃と同じような性質を持つ、痛恨の一撃を繰り出すことがある。

ポイントを確認!

- 与えるダメージは自分の攻撃力が高く、相手の守備力が低いほど大きくなる（相手の守備力が自分の攻撃力の2倍以上あると、ミスか1ダメージしか与えられない）
- まれに会心の一撃が出て、自分の攻撃力と同じくらいのダメージを与えられる
- 相手に身をかわされて当たらないことがある
- 幻に包まれている状態(P.051)だとミスすることがある
- 相手の眠りや混乱を覚ますことがある
- バイキルトの呪文がかかっていると、与えるダメージが2倍になる（会心の一撃は出なくなる）
- ちからためやきあいためを使うと、次のターンで与えるダメージが2～2.5倍になる（会心の一撃のダメージは変わらない）
- 装備している武器の特殊効果が発生する

装備している武器によっては特殊な効果がつく

武器には装備して直接攻撃をすると、特殊な効果が発揮されるものもある。敵全体を攻撃できたり、状態変化(P.050)を起こしたりと戦闘が有利になる効果が多いので、武器を選ぶときは特殊効果も確認しよう。また、この効果は一部の特技を使ったときも発揮される(P.044)。ただし、複数の敵を攻撃したり、複数回攻撃する武器は1発目しかバイキルトなどの効果を得られない。



⬅きあいため使用後に、まじんのかなづちで攻撃すると必ず会心の一撃が出る。

直接攻撃で発生する特殊効果

特殊効果	効果を持つ武器
敵1グループを攻撃する	いばらのムチ
	チェーンクロス
	モーニングスター
	はがねのムチ
	カルベロビュート
	グリンガムのムチ
	たいようのおうぎ
敵全体を攻撃する	ブーメラン
	やいばのブーメラン
	ほのおのブーメラン
	はかいのてっきゅう
	みなごろしのけん
攻撃後、さらにダメージを与える	ほのおのつるぎ
	ふぶきのつるぎ
	ほのおのツメ

特殊効果	効果を持つ武器
攻撃後、さらにダメージを与える	こおりのやいば
	ラミアスのつるぎ
攻撃後、混乱させることがある	ゆうわくのけん
攻撃後、眠らせることがある	まどろみのけん
攻撃後、マヒさせることがある	どくがのナイフ
	まじゅうのキバ
攻撃後、猛毒にすることがある	あくまのツメ
攻撃後、息の根を止めることがある	どくばり
	デーモンスピア
攻撃後、自分のHPが回復する	きせきのつるぎ
ゾンビ系の魔物に与えるダメージが増える	ゾンビキラー
ドラゴン系の魔物に与えるダメージが増える	ドラゴンキラー
2回攻撃する	はやぶさのけん
	キラーピアス
攻撃がミスか会心の一撃になる	まじんのかなづち

冒険の基礎知識 11

呪文・特技を使おう



仲間たちはレベルアップしたり職業につくことで、呪文と特技を覚えていく。傷を癒したり敵を一網打尽にしたりと、呪文と特技は険しい旅の助けとなるのだ。

攻撃や補助など効果はさまざま

魔物と戦ってレベルアップしたり職業の熟練度が上がると、呪文や特技を覚えられる。これらはおもに攻撃、補助、回復、探索という4つの種類に分けられ、それぞれ効果が大きくちがうのだ。また、攻撃や補助の効果を持つものは戦闘中のみ、探索に役立つものは移動中のみと、使える場面も異なる。なお、ほとんどの呪文と一部の特技はMPを消費し、MPがなくなると使えなくなる。

ポイントを確認!

- レベルや職業の熟練度が上がったときに決まった呪文・特技を覚えられる
- 戦闘中、移動中のどちらかでしか使えない呪文・特技もある
- ほとんどの呪文と一部の特技はMPを消費する

呪文・特技の種類

敵にダメージを与える！	
攻撃呪文	メラ、ベギラマ、イオナズン　など
攻撃特技	せいけんづき、かえんのいき　など

敵を弱らせたり仲間を強くする！	
補助呪文	ラリホー、スカラ、フバーハ　など
補助特技	おたけび、きあいため、しょうかん　など

仲間のHPや状態変化を回復！	
回復呪文	ホイミ、キアリー、ザオラル　など
回復特技	ねる、めいそう、ハッスルダンス　など

あたりの探索に役立つ！	
探索呪文	ルーラ、フローミ、レミラーマ　など
探索特技	しのびあし、タカのめ、おおごえ　など

呪文と特技のちがいを知っておこう

呪文と特技では、その性質に少しちがいがある。呪文は右のようにマホトーンで封じられたり、マホカンタなどがかかっている相手に使うと、跳ね返されたりしてしまう。また、攻撃呪文は与えるダメージがある程度決まっているのに対し、攻撃特技は攻撃力の高さでダメージが変わるものが多い。そのため同じ攻撃特技を使っても、仲間によって与えるダメージがちがってくるのだ。

呪文だけの特徴

- マホターンやマホカンタがかかっている相手に使うと、反射されて効果が自分に返ってくる
- マホトーンで封印されると使えなくなる
- マホキテがかかっている相手に使うと、消費したMPぶん相手のMPが回復する
- あやしいきり(P.158)を使われると効果がなくなり、以降は呪文を使っても効果がかき消される



←特技ならMPを消費しないものが多い。MPを気にせずガンガン使えるのが強みだ。



←マホカンタやマホターンが効いている敵に呪文は厳禁。直接攻撃や特技で戦おう。

系統と魔物によって効きやすさがちがう

呪文・特技のなかには似た性質を持つものがあり、いくつかの系統に分けられる。魔物はこの系統ごとに「よく効く」「ふつうに効く」「効きにくい」「効かない」といった耐性があり、たとえばメラ系が効きにくい魔物にメラを使うと、与えるダメージが減ってしまうのだ。なお、下表にない呪文・特技には系統がなく、効きやすさも変わらない。



⬅呪文・特技のほか、道具を使ったときの効果や魔物独自の行動にも系統がある。

呪文・特技の系統

	系統	呪文・特技
ダメージを与える	メラ系	メラ、メラミ、メラゾーマ、ビッグバン
	ギラ系	ギラ、ベギラマ、ベギラゴン、かえんぎり
	ヒャド系	ヒャド、ヒャダルコ、マヒャド、マヒャドぎり
	バギ系	バギ、バギマ、バギクロス、かまいたち、しんくうは、つなみ、じひびき、グランドクロス、しんくうぎり
	イオ系	イオ、イオラ、イオナズン、いなずま、いなずまぎり
	デイン系	ライデイン、ギガデイン、ミナデイン、ジゴスパーク、ギガスラッシュ
	パワー系	いしつぶて、がんせきおとし、さみだれけん、せいけんづき、ぱふぱふ(ミレーユ、バーバラ以外が使用したとき)
	炎系	ひのいき、かえんのいき、はげしいほのお、しゃくねつ、ひばしら、マグマ、マダンテ
	吹雪系	つめたいいき、こおりのいき、こごえるふぶき、かがやくいき
	ぐんたいよび	ぐんたいよび
状態変化を起こす	ザキ系	ザキ、ザラキ、ザラキーマ、しのおどり、じわれ、ぶきみなひかり、つきとばし、たいあたり、きゅうしょづき、ともえなげ
	メガンテ	メガンテ
	ニフラム系	ニフラム、バシルーラ
	ラリホー系	ラリホー、ラリホーマ、あまいいき
	メダパニ系	メダパニ、メダパニダンス
	マヒ系	やけつくいき
	毒系	どくのいき、もうどくのきり
	マヌーサ系	マヌーサ、すなけむり、まぶしいひかり
	マホトーン系	マホトーン
	マホトラ系	マホトラ
	おどりふうじ	おどりふうじ
	1ターン休み系	さそうおどり、なめまわし、ひゃくれつなめ、おたけび、あしばらい、ぱふぱふ(ミレーユ、バーバラが使用したとき)
	ルカニ系	ルカニ、ルカナン

魔物の耐性による呪文・特技の効果のちがい

魔物の耐性	ダメージを与える呪文・特技を使ったとき	状態変化を起こす呪文・特技を使ったとき
◎よく効く	本来のダメージを与える	必ず状態変化を起こす
ふつうに効く	本来の約75%のダメージを与える ※	高確率で状態変化を起こす
△効きにくい	本来の約40%のダメージを与える ※	半々の確率で状態変化を起こす
✕効かない	ダメージを与えられない	絶対に状態変化を起こせない

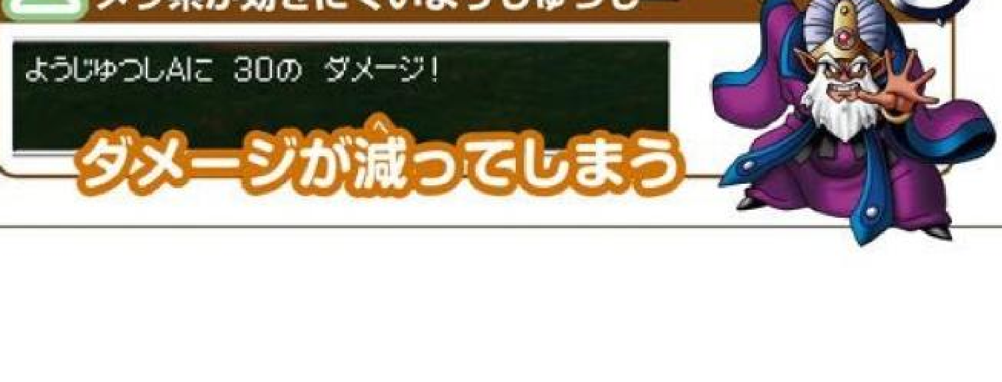
※ つなみ、ひばしら、マグマ、ビッグバン、グランドクロス、マダンテはふつうに効く魔物には本来の約80%、効きにくい魔物には本来の約50%のダメージを与える。

例1 メラミ(メラ系)を使った場合

◎メラ系がよく効くスーパーテンツク

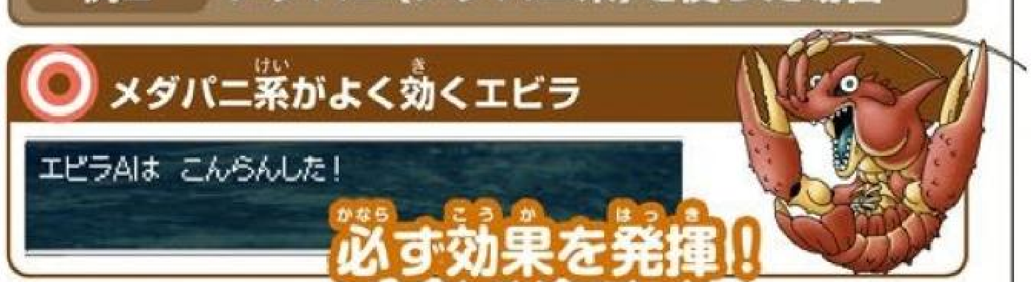


△メラ系が効きにくいようじゅつし



例2 メダパニ(メダパニ系)を使った場合

◎メダパニ系がよく効くエビラ



△メダパニ系が効きにくいベホマスライム



人間の仲間は系統ごとに効きやすさが決まっている

主人公やハッサンたち人間の仲間は、呪文・特技の効きやすさが全員同じになっている。ダメージを与える呪文・特技は本来のダメージを受け、状態変化を起こすものの効きやすさは右のようになっているのだ。ただし特定の呪文・特技を使ったり装備品を身につけることで、ダメージを減らしたり、効きにくくすることはできる。



⬅マヒ系の特技やバシルーラを受けると大きな痛手だが、人間の仲間に効くことはまれ。

人間の仲間の呪文・特技の耐性

ダメージを与える呪文・特技

すべて本来のダメージを受ける

状態変化を起こす呪文・特技

系統や呪文・特技ごとに異なる

効きやすい
- メガンテ、マホトラ系
- ルカニ系
- マヌーサ系 ※
- おどりふうじ
- ザキ系、ラリホー系、1ターン休み系、毒系、マホトーン系
- メダパニ系
- マヒ系、バシルーラ

効きにくい

※ まぶしいひかりのみザキ系と同じ効きやすさ。

一部の特技は直接攻撃と同じような性質がある

直接攻撃の威力をもとにダメージが決まるような特技は、その性質も直接攻撃に似ている。メリットとデメリットがあるので、下表で各特技の性質を確認しておこう。なお、複数の敵もしくは複数回攻撃する特技は、直接攻撃と同じようにバイキルトなどの効果が1発目にしか発揮されない。

直接攻撃と一部同じ性質がある特技（🔵は有利な性質、🔴は不利な性質であることを示す）

性質＼特技	しっぷうづき	かえんぎり	いなずまぎり	マヒャドぎり	しんくうぎり	はやぶさぎり	もろばぎり	ゾンビぎり	ドラゴンぎり	メタルぎり	とびひざげり	せいけんづき	すてみ	みなごろし	まじんぎり	ばくれつけん	まわしげり	さみだれけん	ムーンサルト	いしつぶて	かまいたち	しんくうは	ギガスラッシュ	ぐんたいよび	きゅうしょづき	つきとばし	ともえなげ	あまいいき	やけつくいき	どくのいき	もうどくのきり	すなけむり	あしばらい
身をかわされることがある	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	×	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴
マヌーサの影響を受ける	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	×	×	×	×	×	🔴	×	×	×	×	×	×	×	×
バイキルトの効果を受ける	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	🔵	🔵	×	×	×	🔵	🔵	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ちからため、きあいための効果を受ける	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	🔵	🔵	×	×	×	×	🔵	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
うけながしで受け流せる	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
相手の眠り・混乱を覚ます	🔴	×	×	×	×	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
武器の特殊効果の状態変化が発生する	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	🔵	🔵	🔵	🔵	×	×	×	×	×	×	×	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
武器の特殊効果の追加ダメージが発生する	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	🔵	🔵	🔵	🔵	×	×	×	×	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
はやぶさのけん、キラーピアス装備時に2回攻撃する	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ドラゴンキラー、ゾンビキラーの特殊効果が発揮される	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	×	×	×	×	🔵	×	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
きせきのつるぎ装備時にHPが回復する	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	🔵	×	×	×	🔵	🔵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
どくばり装備時にダメージが1になる	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	×	🔴	🔴	🔴	🔴	×	×	×	×	×	×	×	🔴	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
まじんのかなづち装備時にミスが出る	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴	×	🔴	×	🔴	🔴	🔴	×	🔴	🔴	×	×	×	🔴	×	🔴	×	×	×	×	×	×	×	×

冒険の基礎知識 ⑫

職業を極めて強くなる

主人公たちは戦士や魔法使いなど、さまざまな職業につける。職業につけばあらたな呪文・特技を覚えられるので、転職をしてどんどん強くなろう。



ダーマ神殿で職業につこう

主人公たちは最初は職業についていないが、冒険を進めていくと上の世界のダーマ神殿で、転職できるようになる。職業について戦いつづけると、その職業での腕前を示す熟練度が上がり、呪文や特技を覚えられる。さらに複数の職業を極めれば、上級職という特別な職業にもつけるのだ。

転職してもレベルや装備できるものは変わらず、覚えた呪文・特技はすべて使える。前の職業の熟練度も変わらないので、気軽に転職しよう。

ポイントを確認!

- ダーマ神殿の神官に話しかけると、職業についたり職業を変えたりできる(転職)
- 転職してもレベルは変わらない
- 一度覚えた呪文・特技はどの職業でも使える
- 転職しても前の職業の熟練度はそのまま残る
- 条件を満たさないとなれない上級職やモンスター職がある
- 職業についていない状態に戻ることもできる

職業の特徴

能力値が変化



⬆職業についている間は、職業についていないときの能力値をもとに能力値が上下する。変化率は職業ごとにちがう。

呪文・特技を覚える



⬆職業の熟練度が上がると、呪文や特技を覚える。攻撃呪文から探索特技まで、覚えるものは職業によってさまざまだ。

特殊な能力がある



⬆武闘家は会心の一撃が出やすい、盗賊は魔物の宝を盗むことがあるなど、一部の職業には特殊な能力がある。

転職の例



魔法使いに転職!

魔法使いの特徴
- MPやかしこさが上がり、HPやちからが下がる
- メラミやベギラゴンなど攻撃呪文を多く覚える

戦士に転職!

戦士の特徴
- HPやちからが上がり、MPやすばやさが下がる
- はやぶさぎりやまじんぎりなど攻撃特技を多く覚える

再び魔法使いに転職!

レベルや装備は職業を変えてもそのまま!

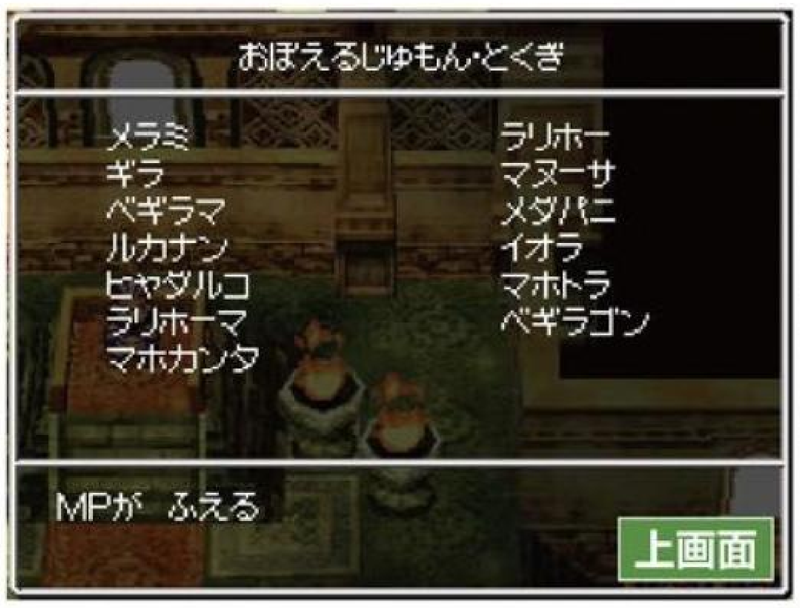
以前の熟練度から熟練度を上げられる!

以前の職業で覚えた呪文・特技も使える!

それぞれの職業の特徴を知っておこう

戦士はちからが高く直接攻撃が強力、魔法使いはMPが高くて呪文による攻撃が得意といったように、職業にはそれぞれの特徴がある。

もともとちからが高く、強力な武器を装備できるハッサンは戦士になるなど、仲間の個性に合わせた転職をすれば、ダンジョンでの探索や戦闘でより活躍できるのでオススメだ。なお、職業の詳しい能力はP.096以降を見てほしい。



←覚えられる呪文・特技も要チェック。強力なものは早めに覚えておきたい。

各基本職の特徴

戦士 ▶P.096
屈強な肉体を誇り、直接攻撃で攻めるのが得意。敵1体を攻撃する特技を多く覚える。

武闘家 ▶P.097
強力な攻撃を次々と繰り出す武道の達人。すばやさが上がるほか、会心の一撃が出やすい。

魔法使い ▶P.098
高い魔力で数々の呪文を使いこなす。肉弾戦は苦手だが、MPが高く呪文をどんどん使える。

僧侶 ▶P.099
回復呪文を多数覚える、癒しのエキスパート。HPは下がるが、魔法使いほど守備力は低くない。

踊り子 ▶P.100
魔物を惑わす華麗なダンスで仲間の戦いを援護する。すばやさが高く、身をかわすことが多い。

盗賊 ▶P.101
お宝の数を調べたり、魔物を避けたりと探索を得意とする。魔物から宝を盗むこともある。

魔物マスター ▶P.102
魔物を知りつくし、魔物の特技も使いこなす魔物博士。魔物を眠らせたり立ち去らせることも。

商人 ▶P.103
お金儲けが得意な職業。戦闘後に小銭を拾う以外にも、あなほりでお金や道具を見つけられる。

遊び人 ▶P.104
遊びが大好きで、戦闘は少し苦手。たまに勝手に遊んでしまうが、なかには強力な遊びも？

各上級職・モンスター職の特徴

上級 バトルマスター ▶P.105
多くの攻撃特技を扱う戦闘のプロ。HPやみのまもりが上がり、敵の攻撃を打ち払うこともある。

上級 魔法戦士 ▶P.106
直接攻撃も呪文も得意な万能戦士。剣技のほかメラゾーマなどの強力な呪文を覚えていく。

上級 パラディン ▶P.107
鍛え抜かれた肉体で、仲間を守る聖騎士。聖なる力を持ち、直接攻撃で敵の息の根を止める。

上級 賢者 ▶P.108
攻撃、回復、補助呪文を使いこなす聖者。MPが高く、消費MPが少なくすむという特徴もある。

上級 レンジャー ▶P.109
大自然を味方につけ、おいかぜやひばしらを発生させる。すばやさが高く、敵から逃れやすい。

上級 スーパースター ▶P.110
かっこよさがバツグンに高い憧れのスター。その踊りは傷の回復や蘇生などの奇跡を起こす。

上級 勇者 ▶P.111
世界を救うと言われる伝説の職業。覚える呪文・特技は強力無比で、毎ターンHPが回復する。

モンスター ドラゴン ▶P.112
ドラゴンの力を手にする職業で、HPやちからがとても高い。猛烈な火炎や吹雪で敵を一掃する。

モンスター はぐれメタル ▶P.113
はぐれメタルのごとき俊敏さと防御を得る。HPは大幅に下がるが、覚える特技は最強クラスだ。

戦闘して職業の熟練度を上げよう

職業についた状態で戦闘に勝つと、その職業での熟練度が上がっていく。するとあらたな呪文・特技を覚えたり、特殊な能力の効果が高くなったりするのだ。熟練度は★の数で示され、★が8つになるとその職業を極めたことになる。職業を極めると、上級職とモンスター職はさらに能力値がアップするというボーナスも得られるのだ。

なお、熟練度は弱い敵と戦っても上がらない。場所ごとに熟練度を上げられるレベルの上限が決まっているので、P.159以降を参照してほしい。

熟練度上昇とその効果の例(レンジャーの場合)

- ★×1　シロレンジャー ― トヘロスを覚える
- 戦闘を20回する
- ★×2　キレンジャー ― もうどくのきりを覚える
- 戦闘を30回する
- ★×3　アカレンジャー ― トラマナを覚える／戦闘から逃げやすくなる
- 一定回数戦闘する
- ★×8　キングレンジャー ― おいかぜを覚える／戦闘からとても逃げやすくなる／すばやさが20上がる



←ダーマ神殿の占い師から、どれくらい戦えば熟練度が上がるのかを教えてもらえる。



➡熟練度★×1で覚えられる呪文・特技を修得するには、1回戦闘する必要がある。

複数の職業を極めれば上級職につける

戦士と武闘家を極めるとバトルマスター、魔法使いと僧侶なら賢者というように、複数の基本職を極めると上級職に転職できるようになる。上級職は能力値が高く強力な呪文・特技を覚えるので、より活躍できるようになるのだ。なお、勇者はバトルマスター、賢者、レンジャー、スーパースターの4つの上級職を極めると転職できるが、主人公はこのうちの1つを極めるだけでなれる。



←勇者に転職するための道のりは非常に長いが、その強さは特筆ものだ。

知識のタネ　ドラゴンとはぐれメタルになるにはあるアイテムが必要

モンスター職のドラゴンとはぐれメタルは、転職するのにアイテムが必要になる。ドラゴンはドラゴンのさとり、はぐれメタルははぐれのさとりを持っている仲間だけが転職できるのだ。転職するとアイテムはなくなってしまうので、誰が転職するのか慎重に決めよう。一度これらの職業についた仲間は、以降はアイテムがなくても転職可能だ。なお、初めからこれらの職業についている仲間もいる。



←どちらの職業も能力値が大きく変化して、強力な特技を覚える。

冒険の基礎知識⑬

能力値の意味

仲間の強さを数字で表したものが能力値で、全部で12種類ある。これらの値を見れば仲間の得意分野がわかるので、それぞれの意味を理解しておこう。



能力値が高いほど強くなる

仲間にはHPやちからなどさまざまな能力値があり、基本的に数値が高ければ高いほど、その仲間は強いといえる。能力値のほとんどはレベルアップで上がるが、攻撃力や守備力、かっこよさは装備品で大きく高めることができる。また、職業を変えることでも特定の能力値が増減するのだ。ちなみに、レベルアップしたときに上昇する能力値は一定ではなく、多少のばらつきがある。

各能力値の意味

レベル　上限 99

仲間の総合的な強さを示す数値。魔物を倒すと得られる経験値が特定の値に達するとアップする。このときHP、MP、ちから、すばやさ、みのまもり、かしこさ、かっこよさが上がるほか、呪文・特技を覚えることもある。なお、レベルアップに必要な経験値は、レベルが高くなるほど多くなる。

上げる方法	●経験値を特定の値までためる



←はぐりんのみ、最大レベルが16だが、必要な経験値は多い。

HP(ヒットポイント)　上限 999

体力を示すポイント。おもに敵から攻撃を受けることで減っていき、0になるとチカラつきてしまう。減ったHPは宿屋に泊まったり、回復呪文や道具などを使ったりすれば回復できる。パーティ全員がチカラつきると全滅となってしまうので、こまめに回復することが大切だ。

上げる方法	●レベルを上げる ●いのちのきのみを使う ●バトルマスター、戦士などに転職する

MP(マジックパワー)　上限 999

呪文や特技を使うのに必要な魔法の力。呪文や特技を使用する際に決まった量が消費される。宿屋に泊まったりまほうのせいすいを使えば回復できるが、回復する手段がHPより少ないため、探索が長くなりそうなときはムダ使いを避けたい。

上げる方法	●レベルを上げる ●ふしぎなきのみを使う ●賢者、魔法使いなどに転職する

ちから　上限 500

力の強さ。この値が高いほど攻撃力が高くなり、直接攻撃などで相手に与えるダメージが増える。

上げる方法	●レベルを上げる ●ちからのたねを使う ●バトルマスター、戦士などに転職する

すばやさ　上限 500

身のこなしの早さ。基本的に数値が高いほど戦闘中に早く行動できる。確実に先に行動するには、相手の1.5倍ほどのすばやさが必要だ。また、400を超えると身をかわすことが多くなり、500になればさらにかわせるようになる。

上げる方法	●レベルを上げる ●すばやさのたねを使う ●特定の装飾品を身につける ●踊り子、盗賊などに転職する

みのまもり　上限 500

身体の頑丈さ。この値が高いほど守備力が高くなり、直接攻撃などで受けるダメージが減る。

上げる方法	●レベルを上げる ●まもりのたねを使う ●バトルマスターなどに転職する

かしこさ　上限 500

頭のよさを表す値。

上げる方法	●レベルを上げる ●かしこさのたねを使う ●ちりょくのかぶとを身につける ●魔法使い、商人、賢者などに転職する

かっこよさ　上限 500

見た目のかっこよさを表す値で、戦闘には影響しない。値は仲間自身のかっこよさと、装備しているものすべてのかっこよさを足したものとなっている。一部の装備品は、おしゃれなかじやでたたき直すことでかっこよさを上げることが可能だ。

上げる方法	●レベルを上げる ●うつくしそうを使う ●装備品を身につける ●スーパースター、踊り子などに転職する



←世界のどこかで、かっこよさを競うコンテストも開かれている。

こうげき力(攻撃力)　上限 665

武器を使った攻撃能力の高さ。ちからと装備しているものの攻撃力を足した値で、2上がると直接攻撃で与えるダメージが1増える。また、はやぶさぎりやせいけんづきなど一部の特技も、攻撃力が高いほど与えるダメージが大きくなる。

上げる方法	●ちからを上げる ●装備品を身につける

しゅび力(守備力)　上限 770

防御能力の高さ。みのまもりと装備しているものの守備力を足した値で、4上がると直接攻撃などで受けるダメージが1減る。戦闘中ならスカラ、スクルトの呪文で一時的に上げることも可能。

上げる方法	●みのまもりを上げる ●装備品を身につける ●スカラ、スクルトを使う(戦闘中のみ)

Ex(経験値)　上限 16777215

戦闘経験の豊富さ。魔物を倒すと獲得でき、特定の値に達するとレベルがアップする。

上げる方法	●戦闘に勝利する

じゅくれんど(熟練度)　上限 ★×8

その職業の熟練の度合。戦闘に一定回数勝利すると、現在ついている職業の熟練度が上がってあらたな呪文・特技を覚えたりする。ただし、自分より弱い魔物相手では戦闘に勝っても上がらない。

上げる方法	●戦闘に勝利する

上級者への階段　表示される上昇値は無職のときの値

レベルアップしたときや道具のたね・きのみを使ったときは、各能力値がどのくらい上がったかが表示される。この数値は、今の状態から上がった値ではなく、職業についていない状態での上昇値。たとえば「最大HPが10あがった」と表示されても、最大HPが40%低くなる魔法使いになっていると、6しか増えていないのだ。もちろん職業をやめれば、きちんと10増えているので安心しよう。



←どの職業についていても本来の上昇値が変わることはない。

冒険の基礎知識 14

状態変化の性質

戦闘中は毒に冒されたり光の壁に守られたりと、ふだんとはちがった状態になることがある。これらの状態変化について、その性質や対処法を学んでおこう。



戦闘中はさまざまな状態変化が起こる

状態変化のほとんどは呪文や特技によって引き起こされ、不利なものと有利なものがある。どんな効果があるのかを下の表で確認しておこう。

状態変化はずっと続くものと、一定ターンが過ぎると解けるものがある。不利な状態変化はピンチになりやすいので、呪文や道具を使って早めに解こう。また、ターン経過で解ける状態変化になったときは、解けるまで馬車で待機するのも手だ。ただし、戦闘後も解けない状態変化になったときは、次の戦闘までに治しておこう。

ポイントを確認!

- おもに呪文・特技を受けると起こる
- 毒、猛毒、呪い、チカラつきている状態以外は戦闘が終わると解ける
- チカラつきるとほぼすべての状態変化が解ける
- たいていの効果はいてつくはどうで解ける
- 馬車で待機していても持続ターンが過ぎると解ける

状態変化のマーク

毒・猛毒



呪い



チカラつきている



状態変化の一覧(呪は呪文、特は特技、道は道具を示す)

名前(カッコ内はレベルの欄での表示)	効果／説明	持続ターン	その状態にするものの例	解く方法／解ける状況			
				戦闘終了	チカラつきる	いてつくはどう	そのほか
眠り(ねむり)	眠ってしまい、行動できなくなる(遊び人の特技「ねる」で眠った場合は、一定距離歩くごとにHPとMPが1回復する)	2～5	呪ラリホー 呪ラリホーマ 特あまいいき 特ねる 道まどろみのけん(攻撃時)	○	○	×	呪キアリク ●直接攻撃を受ける(解けないこともある) ●アストロンで鉄のカタマリになる
混乱(こんらん)	頭が混乱して、勝手な行動をとるようになる(P.056)	6～9	呪メダパニ 特メダパニダンス 道ゆうわくのけん(攻撃時) 道ほしのかけら	○	○	×	●直接攻撃を受ける(解けないこともある)
マヒ(マヒ)	体がしびれて、行動できなくなる。パーティ全員がマヒすると全滅になる	5～8	特やけつくいき 道どくがのナイフ(攻撃時) 道まじゅうのキバ(攻撃時)	○	○	×	呪キアリク 道まんげつそう
毒(どく)	毒に冒されて、フィールドやダンジョンを一定距離歩くごとにHPが1ずつ減る(HP0にはならない)。戦闘中には効果がない	ずっと	特どくのいき	×	○	×	呪キアリー 道どくけしそう ●教会で治療してもらう
猛毒(もうどく)	強力な毒に冒されて、戦闘中はターン終了時に最大HPの6分の1のダメージを受ける。移動中はフィールドやダンジョンを一定距離歩くごとに最大HPの16分の1のダメージを受ける(戦闘中のみHPが0になる可能性がある)	ずっと	特もうどくのきり 道あくまのツメ(攻撃時)	×	○	×	呪キアリー 道どくけしそう ●教会で治療してもらう

名前(カッコ内はレベルの欄での表示)	効果/説明	持続ターン	その状態にするものの例	解く方法/解ける状況			
				戦闘終了	チカラつきる	いてつくはどう	そのほか
マヌーサ (マヌーサ)	幻に包まれ、直接攻撃や一部の特技(P.044)が3回に2回程度の割合でミスする	5~8 ※1	呪マヌーサ 特すなけむり 特まぶしいひかり	○	○	○	−
マホトーン (マホトン)	呪文が封じられて、呪文を唱えても効果が発揮されなくなる(MPは消費する)	7~10	呪マホトーン 道まふうじのつえ	○	○	○	−
踊り封じ	踊りの特技が封じられて、効果が発揮されなくなる	ずっと	特おどりふうじ	○	○	×	−
1ターン休み	1回ぶんの行動ができなくなる	1	特さそうおどり 特なめまわし 特ひゃくれつなめ 特おたけび 特あしばらい	○	○	×	−
ぶきみなひかり	呪文が効きやすくなってしまう	ずっと	特ぶきみなひかり	○	○	○	−
呪い (のろい)	装備品によって効果が異なる(P.027)	ずっと	●みなごろしのけんを装備する ●まじんのよろいを装備する ●はめつのたてを装備する	×	×	×	●装備品をはずす
チカラつきている (しに)	HPが0になった状態で、行動できなくなる。パーティ全員がチカラつきると全滅になる	ずっと	●HPが0になる 呪ザキ 呪ザラキ 呪ザラキーマ 呪メガンテ 特しのおどり 特きゅうしょづき	×	−	×	呪ザオラル 呪ザオリク 呪メガザル 特メガザルダンス 道せかいじゅのは 道ふっかつのつえ ●教会で生き返らせてもらう
バイキルト	直接攻撃や一部の特技(P.044)で与えるダメージが2倍になる。ただし、会心の一撃は出なくなる	ずっと	呪バイキルト 道ラミアスのつるぎ	○	○	○	−
守備力変化	守備力が変化した状態。変化する範囲は0からもとの守備力+200まで	ずっと	呪スカラ(上がる) 呪スクルト(上がる) 呪ルカニ(下がる) 呪ルカナン(下がる) 道グラコスのやり(上がる)	○	○	○	−
マホカンタ	光の壁に守られて、メガンテ、フバーハ、アストロン、メガザル、マジックバリア、バシルーラ、パルプンテ以外の呪文を、唱えてきた本人に跳ね返すようになる。自分自身に唱えた呪文は跳ね返さない	7~10 ※2	呪マホカンタ 呪マホターン 道スフィーダのたて	○	○	○	−
マホキテ	体が淡い光を帯びて、不利益をもたらす呪文を受けたときに、その呪文の消費MPぶん自分のMPが回復するようになる	ずっと	呪マホキテ	○	○	○	−
マジックバリア	呪文が効きにくくなる	ずっと	呪マジックバリア	○	○	○	−
フバーハ	光の衣に包まれて、炎や吹雪で受けるダメージが半分になる	ずっと	呪フバーハ	○	○	○	−
おいかぜ	追い風を巻き起こし、炎や吹雪、息などを一度だけ跳ね返すようになる	ずっと	特おいかぜ	○	○	○	−
アストロン	鉄のカタマリになって行動できなくなるが、パルプンテといてつくはどう以外の効果を受けつけなくなる	1	呪アストロン	○	○	○	−
ドラゴラム	大きな竜に姿を変え、炎、吹雪、ツメによる攻撃のみを行うようになる(P.120)	ずっと	呪ドラゴラム	○	○	○	−
変身	大きな怪物に姿を変え、地響きやキバなどによる攻撃のみを行うようになる(P.138)	ずっと	特へんしん	○	○	○	−
力ため	次のターンに直接攻撃や一部の特技(P.044)で2~2.5倍のダメージを与えられるようになる。会心の一撃のダメージは変わらない(きあいためを使った場合、次の攻撃はマヌーサの影響を受けず、身をかわされることもない)	1	特ちからため 特きあいため	○	○	×	−

※1 まぶしいひかりの持続ターンは1~2。
※2 マホターンは一度跳ね返すと効果が切れるが、自然に解けることはない。

ぼうけんのアドバイス

冒険のアドバイス

長く険しい冒険の道のりには、難解な謎や無数の強敵が待ち受けている。ここでは難関を乗り越えたり、旅をスムーズに進めるためのコツを紹介する。



探索編

迷ったときは話を聞いてまわろう

どこへ行けばいいのか、何をしたらいいのかがわからなくなったら、とにかく人々の話を聞いてみよう。話のなかに初めて聞く地名があった場合は、そこへ向かってみるといい。また、仲間と会話したり、グランマーズなどの占い師に相談すると、仕掛けを解く手がかりをくれたり、次にどこへ向かえばいいのか教えてくれることもある。

迷ったときの道しるべ

人々に話しかける



人々の話を聞くことは冒険の基本。町や城では全員に話しかけて、気になる情報がないか確認しておこう。

仲間に話しかける



ともに旅する仲間は、これから向かう場所を教えてくれる。仕掛けの謎を一緒に考えてくれることもある。

グランマーズや占い師に聞く



グランマーズや占いの館にいる占い師は何でもお見通し。目的を見失ったら彼女たちに聞くのが一番だ。

未踏の地域へ向かう



あらたな乗り物を入手したら、今まで行けなかった場所を訪れてみよう。きっと新しい発見があるはずだ。

呪文や上画面を活用する

広大な世界をすみずみまで歩くのはたいへん。探索に役立つ呪文や特技は多いので、ぜひ活用していこう。ダンジョンでは上画面で先を見通して、進む方向を決めると探索がはかどる。なお、道具のキメラのつばさはルーラ、せいすいはトヘロスの効果があるので、こちらも使っていこう。

探索に便利な呪文・特技

名前	効果
ルーラ	訪れたことのある町や城に一瞬で移動できる
リレミト	一瞬でダンジョンから脱出できる
トヘロス	弱い魔物に出会わなくなる
しのびあし	魔物に出会いにくくなる
トラマナ	毒の沼地やトゲの床、溶岩、バリアの上を歩いてもダメージを受けなくなる
タカのめ	フィールドで使うと、近くにある町やダンジョンの場所がわかる
フローミ	町やダンジョンで使うと、現在いる場所の地名や階層がわかる



←上画面を確認すれば、奥まで行かなくても何があるのか見通せる。何もないようなら引き返そう。

くまなく探索して道具を逃さず入手

宝箱やツボなどには、道具やお金が入っていることがある。強力な装備品が手に入ることもあるので、見逃さずに調べよう。お宝の数がわかるとうぞくのはなと怪しい場所を光らせるレミラーマを使えば、ほとんどのお宝を発見できるはずだ。



←宝箱やツボは強力な魔物が化けていることも。不安ならインパスを唱えて判別しよう。

苦しいときはレベルと熟練度を上げる

魔物が強くて先に進むのが苦しくなってきたら、いったん足を止めて仲間を鍛えよう。町や城など宿屋がある場所の周辺で、たくさん魔物を倒してレベルを上げるのだ。同時に職業の熟練度も上げて、あらたな呪文・特技を覚えよう。



←仲間の装備を強化することも重要だ。現在買えるなかで最高のものを装備したい。

寄り道で強力な装備品を手に入れよう

冒険中はカジノやメダル王の城、スライム格闘場など、いろいろな場所に立ち寄れる(P.435)。このような場所ではゲームや対戦を楽しめるだけでなく、賞品や景品として珍しい道具や強力な装備品を手に入れることができるのだ。コンテストや大会で勝ち抜くのはかなり難しいが、どの賞品も冒険に役立つので、がんばって手に入れよう。



←ちいさなメダルが集まったら、メダル王に報告。枚数に応じて貴重な道具をもらえる。

戦闘編

仲間に合った職業選びとパーティのバランスが重要

戦闘に参加するメンバーや職業は自由に決められるが、ある程度バランスがとれていないと、魔物との戦いで苦戦してしまう。攻撃、回復、補助の3つの役割を意識し、パーティにはそれぞれを得意とする仲間を入れておこう。そのうえで、ちからが高い主人公は戦士、最大MPが高いバーバラは魔法使いなど、仲間の長所を伸ばせる職業につくと、苦戦することは少なくなるだろう。

戦闘に参加するメンバーと職業の例

先頭

主人公
職業：戦士



HPが高いので前線で戦う。高い攻撃力から繰り出す直接攻撃は強力だ。

ハッサン
職業：武闘家



直接攻撃やまわしげり、せいけんづきといった特技で敵を倒すのが役目。

ミレーユ
職業：僧侶



回復呪文で仲間の傷を癒す。強敵相手にはスクルトで補助しよう。

バーバラ
職業：魔法使い



攻撃呪文で魔物をなぎ倒していく。ルカナンで守備力を下げるのも有効。

最後尾

こまめな回復を心がけよう

ザオラルなどが使えないうちは、仲間がチカラつきたら教会に戻って蘇生するしかない。そうならないためにも、HPはこまめに回復することが大切。戦闘中にHPが大きく減った仲間はもちろん、戦闘後は全員のHPを回復しておこう。

HPのおもな回復手段

回復手段	説明
宿屋に泊まる	HPとMPを全回復する。町や城にあるほか、特技のおおごえで呼ぶこともできる
ホイミ、ベホマラーなどの回復呪文を使う	移動中でも戦闘中でも使える回復の基本。残りMPには気を配りたい
ハッスルダンス、めいそうなどの特技を使う	MPを使わないのが最大の利点だが、戦闘中にしか使えない
やくそう、アモールのみずなどの道具を使う	お金はかかるが、MPを節約したいときに便利。町に寄ったら補充しておこう
けんじゃのいし、ゲントのつえなどの道具を使う	戦闘中にしか使えないが、何度使ってもなくならない。非常に便利な道具だ

道具として使える装備品を利用

装備品のなかには、戦闘中に道具として使うと効果があるものも多い。これらは何度でも使用できるため、非常に役立つ。装備できなくても使うことはできるので、MPを温存しておきたい仲間や、攻撃手段が少ない仲間に持たせておこう。

道具として使うととくに便利な装備品

ゲントのつえ



味方ひとりのHPを75～95回復する(ベホイミと同じ効果)

らいめいのけん



敵全体に70～90ずつダメージを与える(ライデインと同じ効果)

ほのおのツメ



敵1体に70～90のダメージを与える(メラミと同じ効果)

ラミアスのつるぎ



味方ひとりの直接攻撃などで与えるダメージを2倍にする(バイキルトと同じ効果)

馬車をフル活用しよう

仲間が5人以上になると、戦闘に参加しない仲間は馬車で待機することになる。とはいえ馬車を連れていける場所なら、戦闘中でも仲間の入れ替えが可能。また、待機中の仲間も経験値を得られたり、呪文を使えるのだ。これらの馬車の特徴を活用して、冒険を安全に進めていこう。

馬車の活用例

戦闘中ピンチになった仲間と入れ替え

戦闘中にHPが少なくなり、回復が間に合いそうもない仲間は、「いれかえ」で馬車に待機させよう。それからベホマラーやハッスルダンスなど馬車内の仲間にも効果がある呪文・特技を使い、HPが十分に回復したら再度戦闘に参加するのだ。



←補助役の仲間は、補助しおわったら攻撃役と入れ替わるのも手。

力不足な仲間は馬車で育てる

冒険中に加わる仲間には、レベルが低くすぐに戦闘で活躍するのは難しいものもいる。また、遊び人など能力値が大きく下がる職業についている仲間も、強敵との戦いでは活躍が難しい。このような仲間は、強くなるまで馬車で待機させよう。



←馬車を連れていけない場所でも、レベルや熟練度を上げられる。

移動中は待機メンバーの呪文を使う

ダンジョンを探索するときなどは、MPの消費を抑えたいもの。移動中は、傷ついた仲間の回復を馬車で待機している仲間が行えば、戦闘に参加するメンバーのMPを節約できるのでオススメだ。

手ごわい敵から倒していく

複数の魔物が現れた場合は、なるべく手ごわい敵から先に倒すようにしたい。とくに注意したいのが、右の例のように1回で仲間がチカラつきてしまうような攻撃をしてくる敵や、戦闘を長引かせるような敵だ。これらを先に倒さないと、味方がどんどん消耗して、全滅する危険もあるのだ。

早めに倒したい魔物

- ザキ系の呪文・特技を使う魔物
- 痛恨の一撃を繰り出す魔物
- ザオラルなどの蘇生手段を持つ魔物
- 呪文や特技で味方全体に攻撃してくる魔物
- 仲間を呼ぶ魔物

あらゆる手段を用いて強敵に打ち勝とう！

ボス級モンスターなどの強敵は、ただ攻撃するだけで勝てるような相手ではない。万全の準備を整えたうえで、下のように補助呪文などを駆使して戦おう。補助の効果はいてつくはどうで消されることもあるが、何度も使っていこう。敵の攻撃の回数を減らせるので、ムダにはならないのだ。

強敵に打ち勝つポイント

敵の攻撃で受けるダメージを減らす

強敵との戦いでは、受けるダメージを減らすことがなによりも重要。ダメージを減らすことができればチカラつきてしまう危険が減り、回復の手間が少なくなるぶん攻撃に専念できるのだ。ほとんどの攻撃は補助呪文でダメージを減らせるので、まずは敵がどのような攻撃をしてくるのかを知り、それに対応した呪文を使っていこう。

魔物からのダメージを減らす呪文・特技

直接攻撃で攻めてくる場合は……

スカラ／スクルト	守備力を最大で200アップさせられる。ミレーユなどの仲間が覚えるほか、僧侶になれば修得できる

強力な呪文を多用する場合は……

マジックバリア	呪文が効きにくくなり、受けるダメージが4分の3程度になる。パラディンか賢者になると覚えられる

炎や吹雪を吐いてくる場合は……

フバーハ	炎系と吹雪系の攻撃で受けるダメージを、本来の半分にまで減らせる。賢者だけが覚えられる呪文だ

能力値の高い職業に転職する

HPやみのまもりが下がる職業では、強敵を倒すのが難しいときもある。そのようなときは、能力値を上げるため一時的に転職しよう。直接攻撃で戦う仲間はHPとちからが高い戦士、呪文を使う仲間は職業についていない状態がオススメだ。

ルカニやバイキルトで大ダメージを狙う

HPが高い強敵には、呪文や特技を活用して大ダメージを与えたい。まずはルカニなどで敵の守備力を下げ、きあいためやバイキルトで味方を強化しよう。それからせいけんづきなどの強力な特技を使えば、絶大なダメージを与えられるのだ。



⬅バイキルトの効果が発揮される攻撃特技（P.044）で攻めよう。

ピンチになったらぼうぎょでしのぐ

今にもチカラつきそうな場合は、ぼうぎょして仲間からの回復を待とう。ぼうぎょなら直接攻撃でも呪文でも、受けるダメージを半分に減らせる。みがわりやにおうだちで守ってもらったり、並び順を後ろにして狙われにくくするのも手だ。



⬅だいぼうぎょならほとんどのダメージを1割ほどに抑えられる。



のぞいてみよう!

知識の井戸（ちしき いど）

PART 1

混乱したときにとる行動を見てみよう

仲間やモンスターはメダパニなどで混乱させられると、勝手な行動をとりはじめる。敵味方を見境なく攻撃することがほとんどだが、ときには武器をめちゃくちゃに振り回したり、モンスターに抱きついたりと、ユニークな行動をとることもあるのだ。戦闘中に混乱してしまったら、どんな行動をとるのか注目してみるのもいいだろう。



⬅混乱中の行動を見るときは、思わぬ被害を受けないようにぼうぎょしておくといい。

仲間が混乱したときにとる行動

- 自分を含むいずれかの味方に直接攻撃する。このときは武器の特殊効果が現れず、会心の一撃が出ることもない
- いずれかのモンスターに直接攻撃する。このときは武器の特殊効果が現れない
- いずれかのモンスターに体当たりしてダメージを与える



⬅混乱中に魔物を攻撃することもあるが、ミスする可能性が非常に高い。

- モンスターに突進するが、転んで自分が1ターン休みになる
- 武器をめちゃくちゃに振り回すが、勢いあまって転び、自分が4～6のダメージを受ける
- 両手に武器を持って攻撃するが、どちらもミスになる
- いずれかのモンスターを投げ飛ばして追い払う。ニフラム系の攻撃が効きにくいモンスターや効かないモンスターには、踏ん張られて失敗に終わることがある。なお、投げ飛ばしたモンスターからは経験値などを得られない
- どうすればいいのかわからなくなり、何もしない
- 戦いに疲れて馬車に戻る
- いきなりいずれかのモンスターに抱きつくが、すぐに跳ね飛ばされ、自分が4～6のダメージを受ける

モンスターが混乱したときにとる行動

- 自分を含むいずれかのモンスターに直接攻撃する
- 金縛りにあい、混乱が解けるかわりに4～7ターンの間マヒする。マヒ系が効かないモンスターにも起こる
- こちらに体当たりをしてくるが、当たらずにそのままどこかへ去っていく。去ったモンスターからは経験値などを得られない
- 直接攻撃をしようとするが、身体がついていかず何もできない
- 不気味にほえるが、何も起こらない
- 仲間を呼ぶが、誰も来ない
- ヘンテコな踊りを踊るが、何も起こらない
- おびえて何もしない
- いきなり逃げ出す



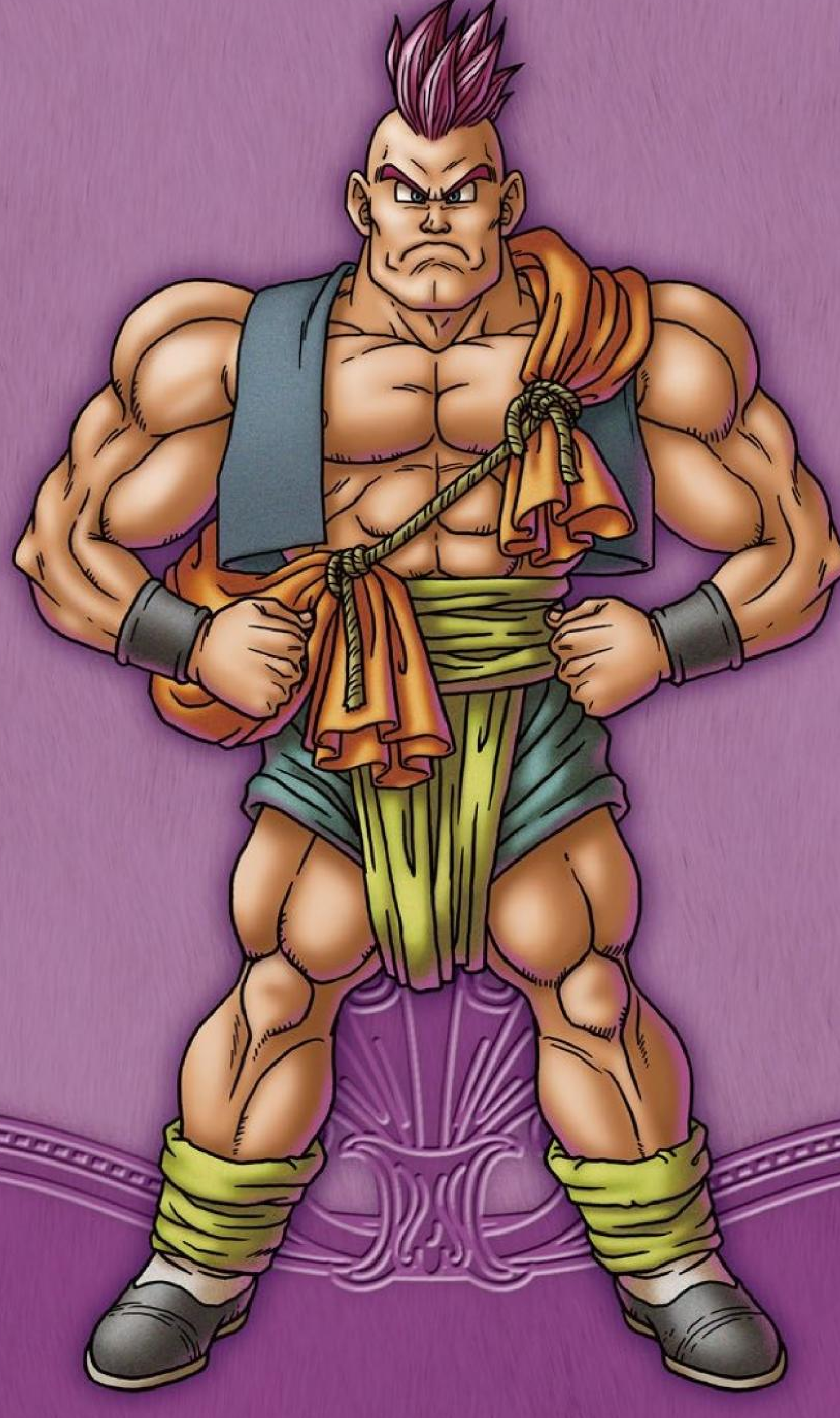
⬅魔物が混乱すると、攻撃されることがなくなり戦闘を有利に進められる。

CHAPTER

2

旅の仲間たち

—たびのなかまたち—



CHAPTER2

旅の仲間の基礎知識

主人公や冒険の途中で出会う仲間たちは、見た目や性格がちがうように、得意な戦いかたも異なる。何がちがい、戦いにどう影響するのかを知っておこう。

仲間たちの個性を知ろう！

個性豊かな仲間たちは、それぞれ能力値や覚える呪文・特技、装備できるアイテムなどがちがっている。たくましいハッサンはちからが高く重い武器を装備でき、知性的なミレーユはMPが高いためさまざまな呪文を使えるといった具合だ。仲間の個性を理解して、戦闘に参加するメンバーを考えたり、仲間に合った職業につかせていこう。



⬅ドランゴやスライムなどの仲間モンスターは特定の呪文や特技が効かないこともある。

仲間によってちがうもの

能力値

HPやちからなどの能力値は、同じレベルでも仲間によってちがう。伸びかたもまちまちで、特定のレベルから一気に上がる仲間もいる。また、レベルアップに必要な経験値も異なるのだ。

覚える呪文・特技

仲間はレベルが上がると、それぞれ異なる呪文や特技を覚えていく。なかには冒険の途中で、強力な呪文・特技を修得するものもいる。ちなみに、職業で覚えるものはどの仲間でも同じだ。

装備

世界には数多くの装備品があるが、装備できるものは仲間によって決まっている。同じ女性のミレーユとバーバラでもちがいがあるのだ。なお、職業で装備できるものが変わることはない。

仲間のちがいの例





	ハッサン	ミレーユ
能力値	HPやちからが高く、MPやすばやさは低い！	HPやちからは低いが、MPがとても高い！
覚える呪文・特技	とびひざげりなどの攻撃特技を覚える！	ヒャドやホイミなどの呪文を覚える！
装備できるアイテム	強力な武器や守備力の高いよろいを装備できる！	魔力を秘めた杖や軽装の服を装備！





CHARACTER PROFILE

仲間リスト

主人公をはじめ、仲間たち全員の能力値や装備できるアイテムなどを紹介する。転職のアドバイスも載せているので参考にしてほしい。

リストの見かた

▶人間の仲間



▶魔物の仲間



❶**仲間の名前**

❷**仲間の外見**

❸**特徴**…その仲間の能力値や覚える呪文・特技など、特徴を紹介している。

❹**各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ**…能力値の伸びかたをグラフで表し、特定のレベルでの能力値とそのレベルになるのに必要な経験値を載せている。また、各能力値の伸びやすさを★の数で示している(★が多いほど伸びやすい)。なお、記載している能力値は職業についていないときのもので、レベルアップ時の能力値の上昇には多少のブレがあるため、必ずしも記載した数値になるとは限らない。

❺**初期装備品**…仲間になったときに装備していたり、持っていたりする道具。

❻**覚える呪文・特技**…レベルアップで覚える呪文・特技の名前と覚えるレベル。冒険の途中で覚えるものも含んでいる。

❼**装備できるもの**…その仲間が装備できるものの名前と性能。名前の横に💀とついているものは装備すると呪われることを、🔨とついているものはおしゃれなかじや(P.463)でたたき直せることを示しており、能力値はたたき直す前の数値を掲載している。なお、装飾品の効果の項目に記載している「攻」は攻撃力、「守」は守備力、「早」はすばやさを示している。

❽**大神官の転職アドバイス**…その仲間が転職をする際のアドバイスで、目的別にオススメの職業と転職例を紹介している。オススメの職業についているアイコンの意味は以下のとおり。

- ★ ますは……「めざせ」の職業につくのに必要だったり、便利な呪文・特技を覚えられたりするため、最初についておきたい職業
- 寄り道……覚えておきたい呪文や特技があったり、特殊な力が便利だったりするため、途中で一時的についておきたい職業
- めざせ……その仲間の個性を引き出せる、オススメの職業

❾**仲間になる条件**…その仲間をパーティに加えるための方法を記載している。

❿**耐性**…その仲間の呪文・特技の効きやすさ(P.043)。人間の仲間は全員同じだが、魔物の仲間はそれぞれ異なるため、よく効いてしまう攻撃、効きにくい攻撃、効かない攻撃の系統を記載した。ここに載っていない系統は、ふつうに効く攻撃となっている。



主人公



武器も呪文も使いこなす万能戦士

装備できる武器や防具が多く、能力値のバランスがいい。強力な武器で攻撃しつつ、呪文で仲間の回復や補助もしていこう。また、ほかの仲間より勇者に転職しやすいという特徴もある。



←相手の守備力を大幅に下げるルカニは、強敵との戦いで非常に役立つ。職業では覚えられない貴重な呪文だ。

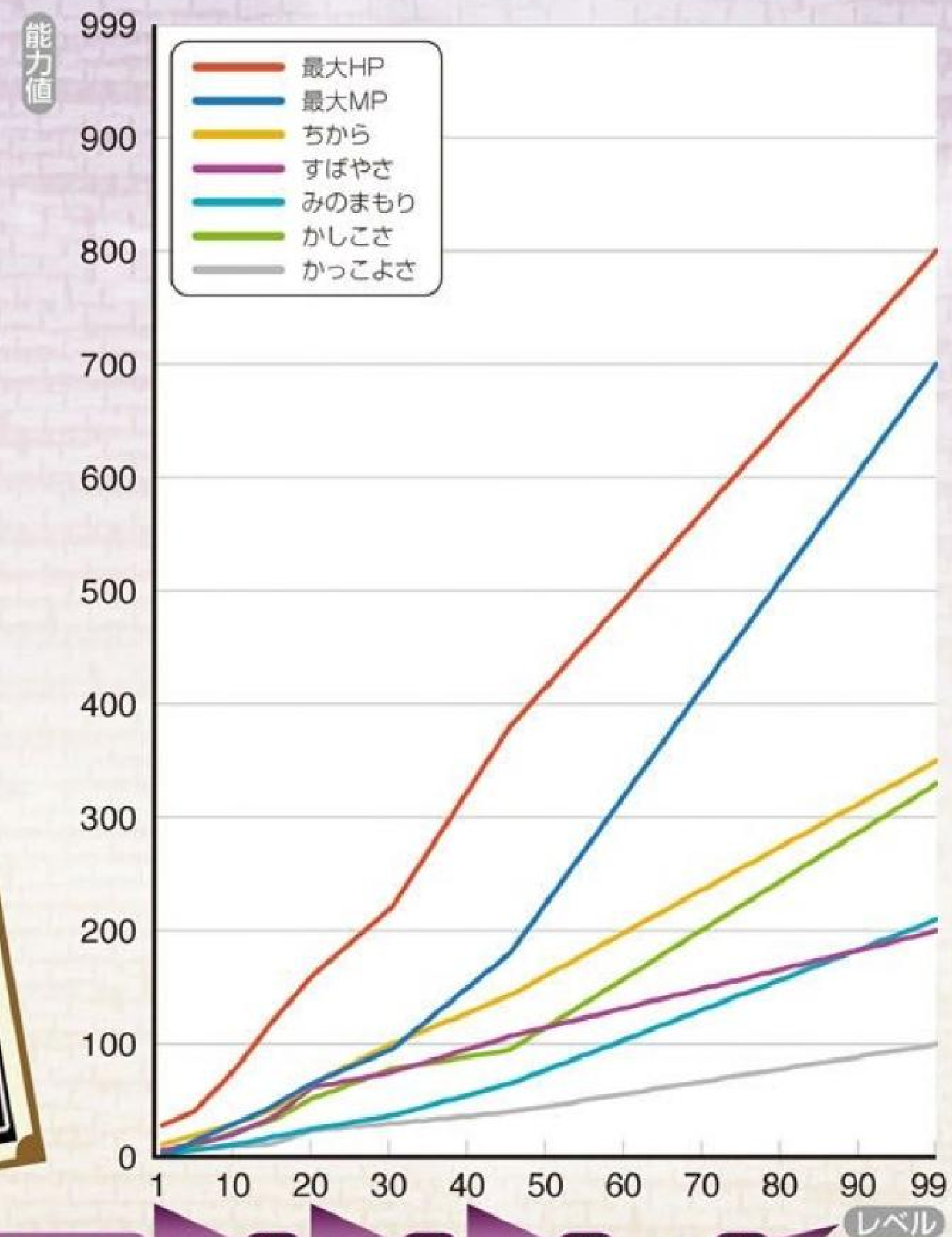
初期装備品

武器	ひのきのぼう
よろい	ぬののふく
盾	ー
かぶと	ー
装飾品	ー



各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPやちからをはじめ、どの能力値も順調に伸びていく。みのまもりは若干低めなので、守備力の高い防具を優先的に装備しよう。



そのレベルに必要な経験値	レベル1	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	0	47004	651557	8407725	
最大HP	28	160	326	800	★★★☆
最大MP	0	65	151	700	★★½☆
ちから	11	65	128	350	★★★☆
すばやさ	6	62	96	200	★★☆☆
みのまもり	3	25	55	210	★½☆☆
かしこさ	5	52	89	330	★★★☆
かっこよさ	5	24	36	100	★★½☆

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
4	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
6	インパス	宝箱などの中身や道具の効果を識別
7	ルカニ	敵1体の守備力を下げる
8	ルーラ	訪れたことのある町や城へ移動
？？？	ライデイン	敵全体に70～90のダメージ

装備できるもの

💀……装備すると呪われる　🔨……たたき直すことができる

武器 【全26種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
ひのきのぼう	+2	0
たけのやり	+5	+1
こんぼう	+9	+5
どうのつるぎ	+13	+9
ブーメラン	+15	+5
やいばのブーメラン	+25	+19
くさりがま	+27	+13
はがねのつるぎ	+33	+16
はじゃのつるぎ	+42	+23
バトルアックス	+49	+15
グラコスのヤリ🔨	+58	−10
プラチナソード	+60	+45
さびたつるぎ	+63	+12
マグマのつえ	+63	+30
ほのおのブーメラン🔨	+65	+25
まどろみのけん	+65	+28
ふっかつのつえ	+66	+38
はやぶさのけん🔨	+67	+32
ゾンビキラー🔨	+80	+5
ほのおのつるぎ🔨	+87	+33
ドラゴンキラー🔨	+95	+35
らいめいのけん🔨	+95	+40
きせきのつるぎ🔨	+100	+38
ふぶきのつるぎ	+105	+38
ラミアスのつるぎ🔨	+130	+32
メタルキングのけん	+130	+40

よろい 【全29種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのタキシード	+10	+40
かわのよろい	+11	+15
ステテコパンツ	+15	−100
うろこのよろい	+15	+9
けがわのマント	+18	+18
くさりかたびら	+19	+23
せいどうのよろい	+21	+12
てつのむねあて	+23	+4
きぞくのふく	+23	+28
てつのよろい	+25	+19
はがねのよろい🔨	+30	+27
ぎんのむねあて	+36	+30
ふしぎなボレロ	+40	−50
シルバーメイル🔨	+43	+40
あつでのよろい🔨	+50	−30
まほうのよろい🔨	+50	+38
やいばのよろい	+55	+15
せいれいのよろい	+55	+35
ドラゴンメイル🔨	+60	+37
プラチナメイル	+66	+51
ほのおのよろい🔨	+70	+33
しんぴのよろい	+75	+55
オルゴーのよろい🔨	+80	+32
エンデのよろい🔨	+90	+17
ミラーアーマー	+95	+50
ドラゴンローブ	+95	+60
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全16種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
かわのたて	+4	+2
うろこのたて	+7	+4
せいどうのたて	+11	+7
てつのたて	+16	+12
まほうのたて🔨	+20	+21
プラチナシールド	+25	+40
ドラゴンシールド🔨	+30	+25
ふうじんのたて🔨	+35	+18
ほのおのたて🔨	+40	+22
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
エンデのたて🔨	+60	+8
はめつのたて💀	+62	+5
スフィーダのたて	+65	+35
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全11種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
きのぼうし	+6	−15
てつかぶと🔨	+16	+15
てっかめん🔨	+25	−10
かぜのぼうし	+28	+8
プラチナヘッド	+38	+42
ちりょくのかぶと	+40	+21
セバスのかぶと🔨	+45	+24
グレートヘルム🔨	+50	+30
エンデのかぶと🔨	+55	+15
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全17種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ふるびたパイプ	―	+15
デセオのパス	―	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
はやてのリング	早 +30	+18
おばさんのゆびわ	守 +2	−20
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
しんじつのオーブ	守 +10	+30
くじけぬこころ	守 +15	+9
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18



大神官の転職アドバイス

あらゆる局面で活躍できる勇者をめざすのじゃ！

多くの能力値が上がり、強力な特技を覚える勇者。主人公は特定の上級職をひとつ極めるだけで勇者になれるので、めざさない手はない。まずは早く極められるスーパースターになろう。もしくは、バトルマスターに転職して攻撃に特化するのもいい。

最速で勇者に転職！

ますは 遊び人 → 踊り子 → スーパースター → めざせ 勇者

ハッスルダンスで仲間を回復しつつ、ムーンサルトで攻撃だ。

魔物を力でねじふせる！

ますは 武闘家 → 戦士 → めざせ バトルマスター

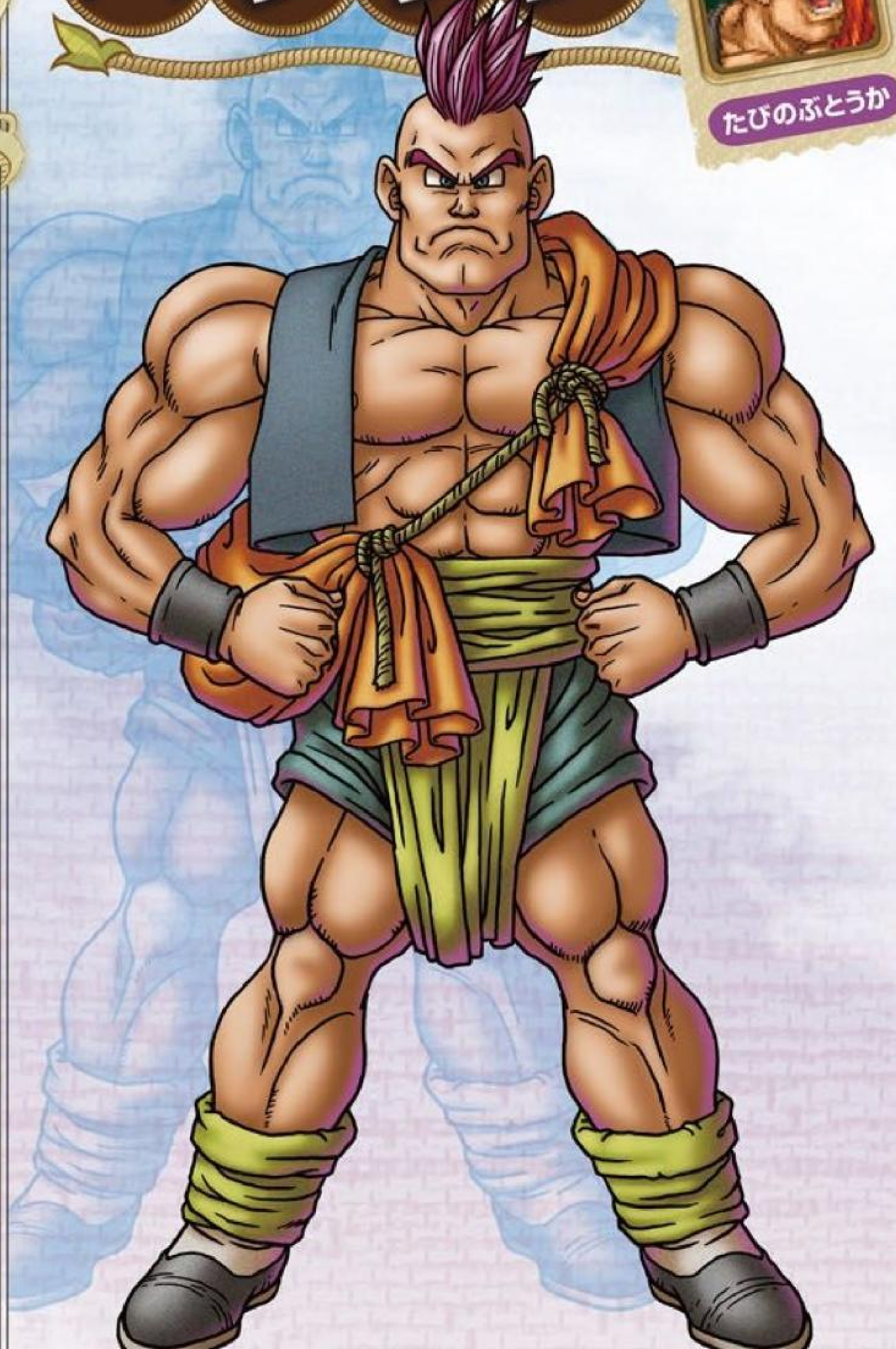
寄り道 僧侶：いざというときに回復できるように、ベホイミを覚えておこう。

まわしげりやせいけんづきなど、強力な特技を早めに覚えておく。

ハッサン



たびのぶとうか



みなぎるパワーで敵を打ち倒す

ちからが高いうえ、せいけんづきなどの攻撃特技を覚えるため攻撃役に適任。強力な武器を装備でき、さらに攻撃力を高められる。最大HPも高いので、先頭に立って魔物の群れと戦おう。



←最大MPが低く、呪文はあまり使えない。MPを消費しない特技で敵を蹴散らすのがハッサンの戦いかただ。

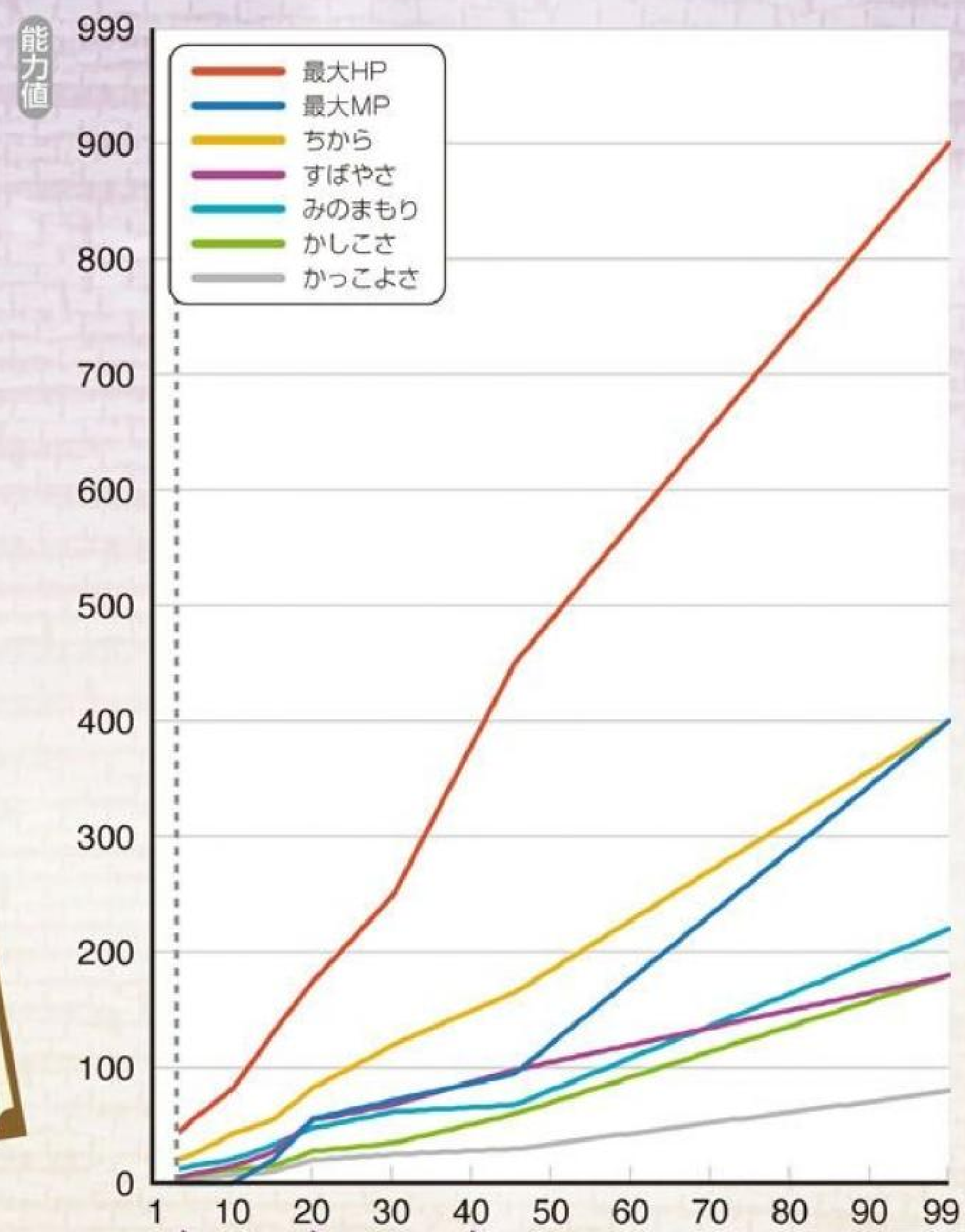
初期装備品

武器	たけのやり
よろい	かわのこしまき
盾	かわのたて
かぶと	―
装飾品	―



各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPとちからがぐんぐん伸びていくのが特徴。最大MPはあまり伸びないので、MPを使わない特技を修得するといいだろう。



そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	10	40674	639321	8486384	
最大HP	42	175	383	900	★★★½
最大MP	0	56	87	400	★
ちから	20	83	150	400	★★★½
すばやさ	5	55	88	180	★
みのまもり	12	48	66	220	★★
かしこさ	4	28	51	180	★
かっこよさ	4	20	28	80	★½

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
5	とびひざげり	空を飛ぶ敵に直接攻撃の約1.5倍のダメージ
14	すてみ	敵1体に直接攻撃の約2倍のダメージを与えるが、使用ターンは受けるダメージも約2倍になる
18	におうだち	味方全員の攻撃を代わりに受ける
???	せいけんづき	敵1体に直接攻撃の約2倍のダメージ

装備できるもの

[呪]……装備すると呪われる　[直]……たたき直すことができる

武器 【全27種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
ひのきのぼう	+2	0
たけのやり	+5	+1
こんぼう	+9	+5
おおきづち	+10	−5
どうのつるぎ	+13	+9
いしのオノ	+19	+4
てつのツメ	+21	+15
くさりがま	+27	+13
おおかなづち	+30	+6
はがねのつるぎ	+33	+16
バトルアックス	+49	+15
ほのおのツメ	+53	+21
のこぎりがたな[直]	+54	−2
グラコスのヤリ[直]	+58	−10
プラチナソード	+60	+45
こおりのやいば	+62	+31
マグマのつえ	+63	+30
ウォーハンマー[直]	+64	+19
ほのおのつるぎ[直]	+87	+33
みなごろしのけん[呪]	+95	+15
ドラゴンキラー[直]	+95	+35
きせきのつるぎ[直]	+100	+38
ふぶきのつるぎ	+105	+38
ビッグボウガン[直]	+110	+25
まじんのかなづち	+115	+33
はかいのてっきゅう[直]	+125	+26
メタルキングのけん	+130	+40

よろい 【全26種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのタキシード	+10	+40
かわのよろい	+11	+15
かわのこしまき	+12	−20
ステテコパンツ	+15	−100
うろこのよろい	+15	+9
けがわのマント	+18	+18
くさりかたびら	+19	+23
せいどうのよろい	+21	+12
てつのむねあて	+23	+4
てつのよろい	+25	+19
はがねのよろい[直]	+30	+27
ぎんのむねあて	+36	+30
シルバーメイル[直]	+43	+40
あつでのよろい[直]	+50	−30
まほうのよろい[直]	+50	+38
やいばのよろい	+55	+15
ドラゴンメイル[直]	+60	+37
プラチナメイル	+66	+51
ほのおのよろい[直]	+70	+33
しんぴのよろい	+75	+55
まじんのよろい[呪]	+85	+12
エンデのよろい[直]	+90	+17
ギガントアーマー[直]	+92	+15
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全16種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
かわのたて	+4	+2
うろこのたて	+7	+4
せいどうのたて	+11	+7
てつのたて	+16	+12
まほうのたて[直]	+20	+21
プラチナシールド	+25	+40
ドラゴンシールド[直]	+30	+25
ふうじんのたて[直]	+35	+18
ほのおのたて[直]	+40	+22
ちからのたて	+45	+33
オーガシールド[直]	+48	−10
みかがみのたて	+55	+38
エンデのたて[直]	+60	+8
はめつのたて[呪]	+62	+5
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
きのぼうし	+6	−15
てつかぶと[直]	+16	+15
てっかめん[直]	+25	−10
プラチナヘッド	+38	+42
ちりょくのかぶと	+40	+21
グレートヘルム[直]	+50	+30
エンデのかぶと[直]	+55	+15
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全13種類】

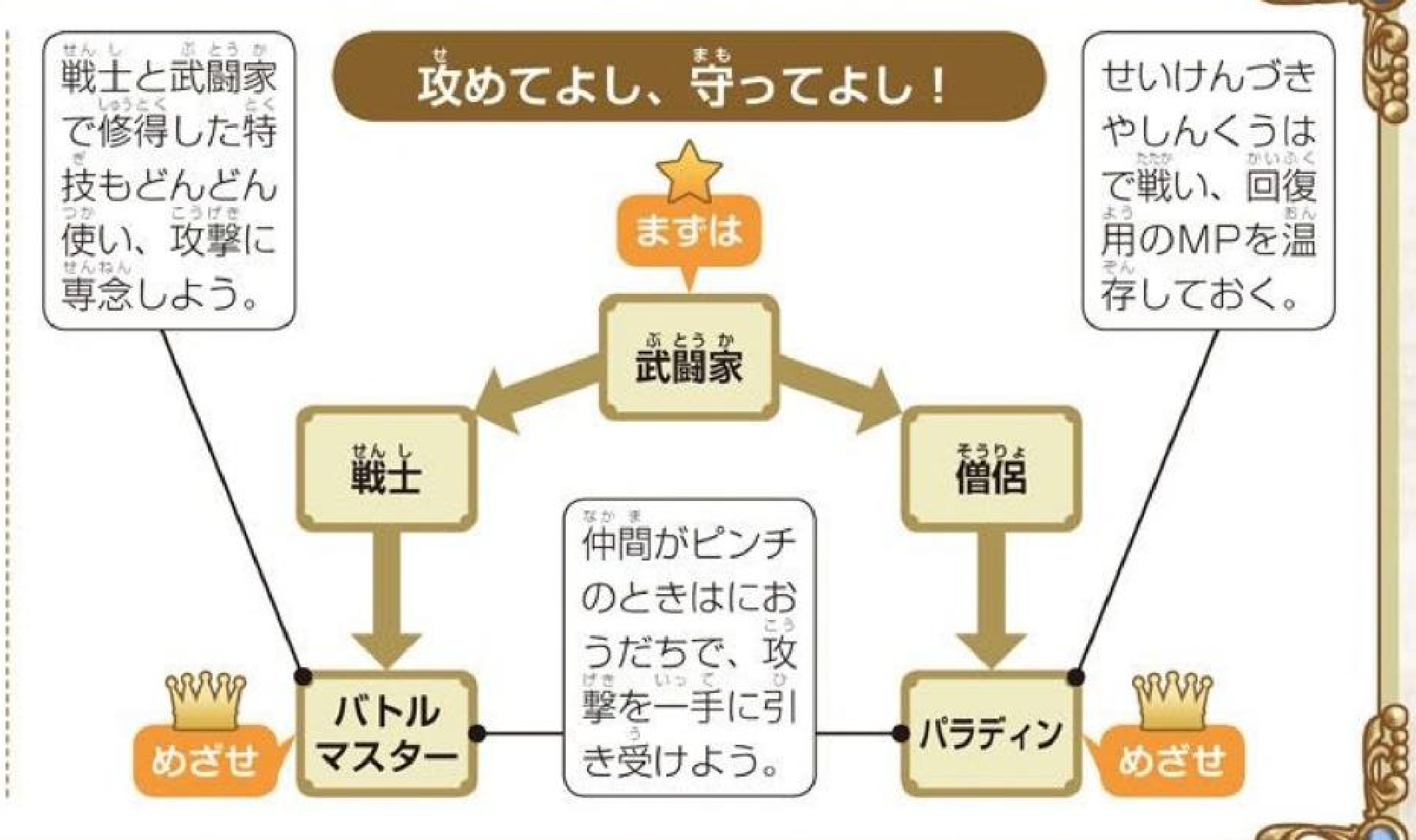
名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	−	+10
ふるびたパイプ	−	+15
デセオのパス	−	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
はやてのリング	早 +30	+18
ちょうネクタイ	守 +2	+33
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
しんじつのオーブ	守 +10	+30
くじけぬこころ	守 +15	+9
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30
ちからのルビー	攻 +20	+18



大神官の転職アドバイス

攻撃のエキスパートを めざすのがよろしかろう！

戦闘の腕をさらに磨くべく、バトルマスターをめざそう。ちからが大きく上がるため、圧倒的な攻撃力を誇る攻撃役として活躍できる。また、パラディンもオススメ。ふだんは攻撃に徹し、強敵が相手のときは回復呪文を使えば、倒されにくい回復役になれるのだ。





なぞのじょせい

ミレーユ



補助呪文と回復呪文でサポート

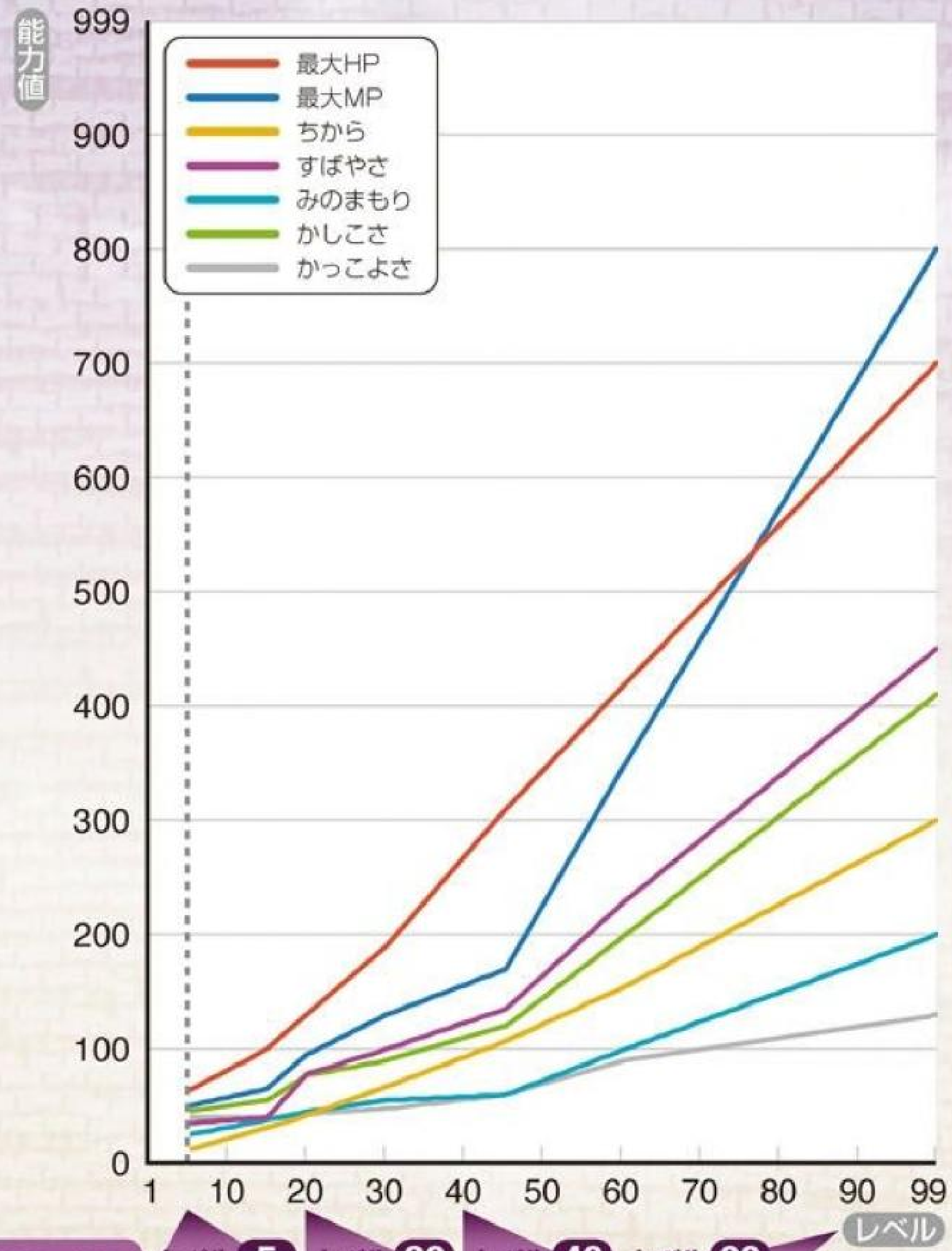
MPが高く、レベルアップとともに多彩な呪文を覚える。とくに得意なのは補助呪文と回復呪文。戦闘ではスカラで守備力を上げたり、ベホイミで回復したりと、呪文で仲間を助けよう。



←攻撃呪文もいくつか覚える。敵が複数現れたときや、守備力の高い敵が相手のときに使っていこう。

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大MPとすばやさがよく伸び、かっこよさも高いのが特徴。最大HPとちから、みのまもりは低めで、肉弾戦はあまり得意ではない。



そのレベルに必要な経験値	レベル5 354	レベル20 52185	レベル40 705818	レベル99 9091929	伸びやすさ
最大HP	63	130	270	700	★★½☆
最大MP	50	95	156	800	★★★☆
ちから	12	42	93	300	★½☆☆
すばやさ	35	78	123	450	★★★½
みのまもり	25	45	58	200	★½☆☆
かしこさ	45	77	110	410	★★★½
かっこよさ	40	43	56	130	★★★★

初期装備品

武器	ブロンズナイフ
よろい	きぬのローブ
盾	ー
かぶと	ー
装飾品	ー

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
最初から	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
最初から	キアリー	味方ひとりの毒や猛毒を消し去る
6	マヌーサ	敵1グループを幻で包む
7	リレミト	今いるダンジョンから脱出
9	ヒャド	敵1体に25～35のダメージ
11	ラリホー	敵1グループを眠らせる
13	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
15	イオ	敵全体に20～30のダメージ
18	スクルト	味方全員の守備力を上げる

装備できるもの

(たたき直し可)……たたき直すことができる

武器【全19種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
ひのきのぼう	+2	0
ブロンズナイフ	+12	+8
いばらのムチ	+18	+7
てつのつえ	+22	+8
どくがのナイフ	+24	+13
てんばつのつえ	+35	+20
キラーピアス	+35	+32
はじゃのつるぎ	+42	+23
つきのおうぎ	+60	+30
プラチナソード	+60	+45
マグマのつえ	+63	+30
ふっかつのつえ	+66	+38
はやぶさのけん(たたき直し可)	+67	+32
ゆうわくのけん	+70	+51
らいめいのけん(たたき直し可)	+95	+40
きせきのつるぎ(たたき直し可)	+100	+38
たいようのおうぎ(たたき直し可)	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40

よろい【全21種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのローブ	+13	+28
かわのドレス	+17	+15
バニースーツ	+17	+38
けがわのマント	+18	+18
おどりこのふく	+20	+25
てつのむねあて	+23	+4
エッチなしたぎ	+23	+100
みかわしのふく	+28	+11
ぎんのむねあて	+36	+30
まどうしのローブ	+37	+10
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
せいれいのよろい	+55	+35
ひかりのドレス	+55	+61
みずのはごろも	+65	+42
しんぴのよろい	+75	+55
プリンセスローブ	+85	+72
ドラゴンローブ	+95	+60
てんしのレオタード	+95	+88

盾【全4種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

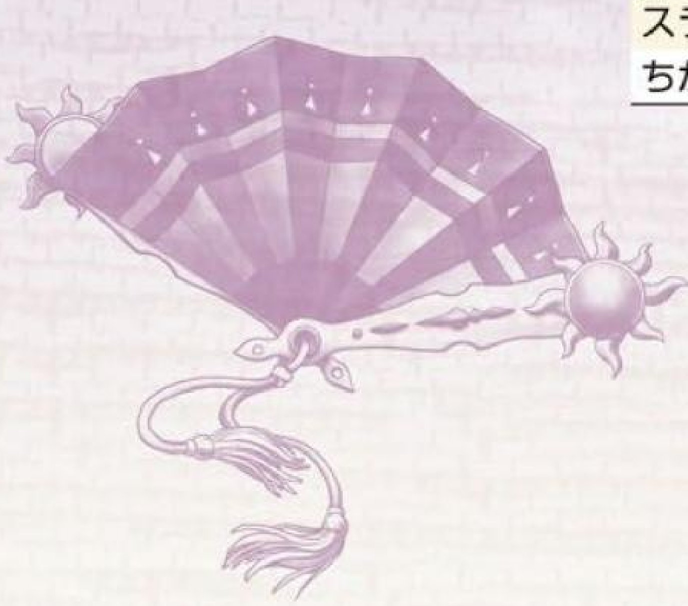
かぶと【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
ヘアバンド	+7	+10
けがわのフード	+11	+13
ぎんのかみかざり	+14	+25
うさみみバンド	+20	+15
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
おうごんのティアラ	+45	+50

装飾品【全19種類】

名前	効果	かっこよさ
ほしのかけら	ー	+10
メガンテのうでわ	ー	+10
ピンクパール	ー	+40
デセオのパス	ー	+45
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
はやてのリング	早 +30	+18
おばさんのゆびわ	守 +2	−20
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
あみタイツ	守 +5	+40
メガザルのうでわ	守 +10	+25
しんじつのオーブ	守 +10	+30
くじけぬこころ	守 +15	+9
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18





大神官の転職アドバイス

補助と回復の専門家になるため賢者をめざすのじゃ

最高クラスの補助呪文と回復呪文を修得する賢者をめざそう。すばやさが高いので、敵や仲間の行動前に補助できるのが魅力だ。また、MPを消費せずに仲間全員を回復できるハッスルダンスを覚える、スーパースターもオススメ。強敵との長期戦で心強い。

多彩な呪文を使いこなす！

魔法使い（まずは）→ 僧侶 → 賢者（めざせ）

回復呪文はレベルアップでも覚えるのでまずは魔法使いになろう。

優美な舞で仲間を回復！

遊び人（まずは）→ 踊り子 → スーパースター（めざせ）

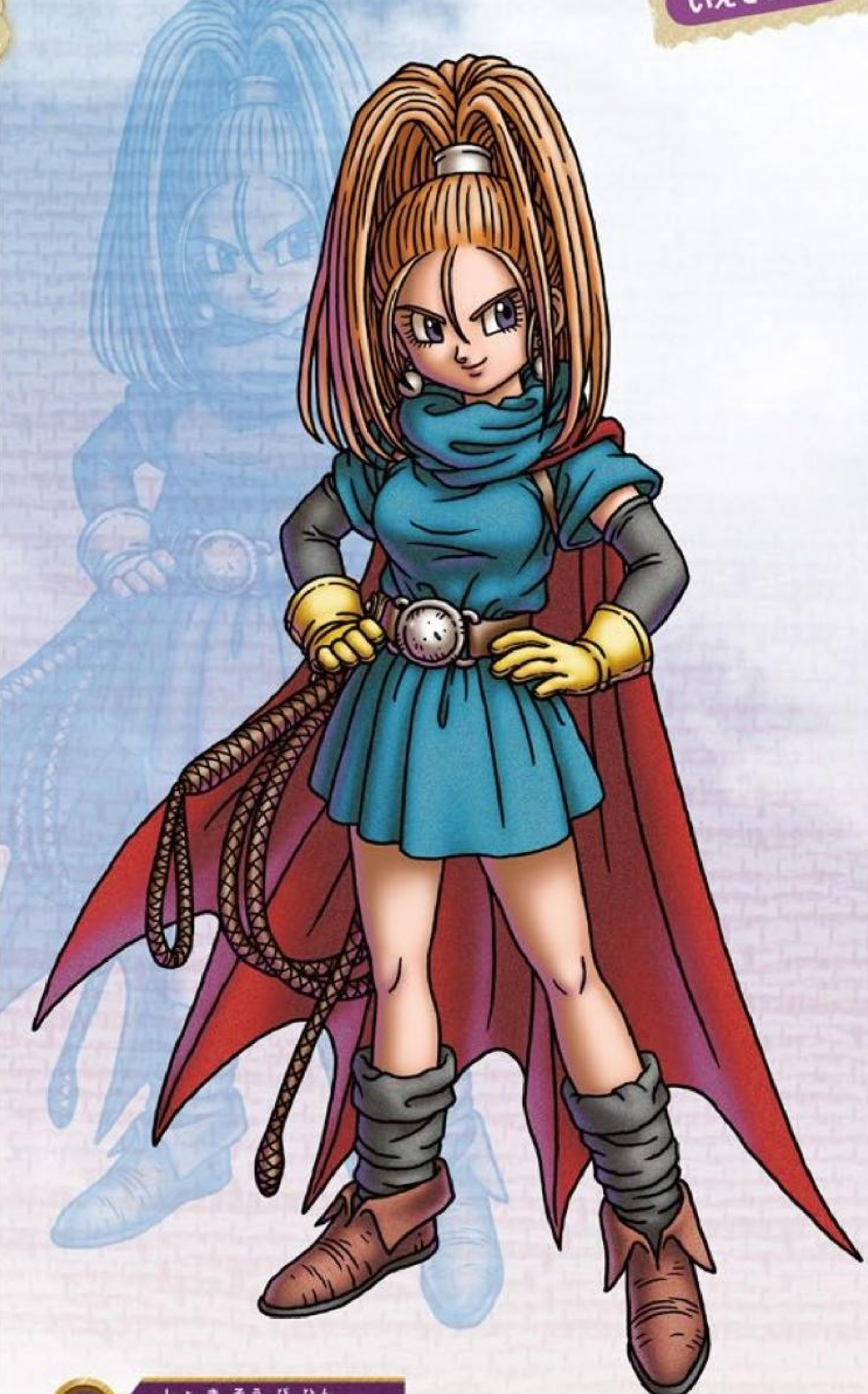
寄り道：魔法使い

攻撃呪文を覚えておけば、補助だけでなく攻撃面でも活躍できる。

バーバラ



いえでむすめ



呪文を駆使して魔物を撃破

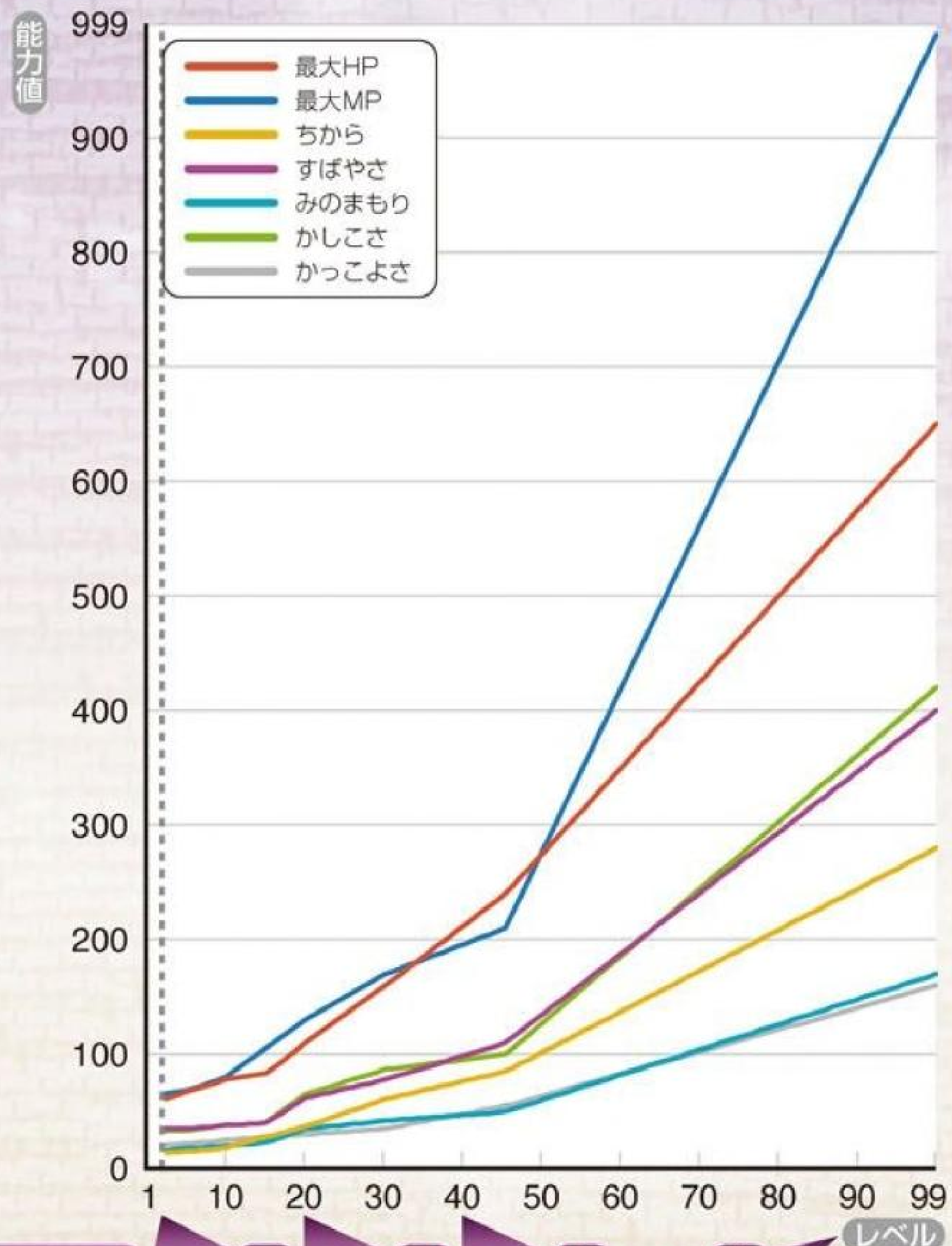
レベルアップとともに、状態変化を引き起こす呪文やベギラマなどの攻撃呪文を覚える。最大MPが飛び抜けて高いので、呪文を中心に戦っていこう。ちからは低く、肉弾戦は苦手だ。



←複数の魔物を一度に攻撃できるムチを扱える。残りMPが少ないときは、直接攻撃で戦うのもいいだろう。

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大MPがぐんぐん伸びる。最大HPとみのまもりはあまり伸びないが、レベルが高くなればかっこよさは仲間のなかで随一となる。



	レベル2	レベル20	レベル40	レベル99	
そのレベルに必要な経験値	47	87744	722893	8434458	伸びやすさ
最大HP	60	110	213	650	★★☆☆
最大MP	65	130	196	990	★★★½
ちから	13	37	77	280	★½☆☆
すばやさ	35	62	99	400	★★★☆
みのまもり	15	35	47	170	★☆☆☆
かしこさ	33	65	95	420	★★★½
かっこよさ	20	30	48	160	★★★★

初期装備品

武器	いばらのムチ
よろい	かわのドレス
盾	ー
かぶと	ヘアバンド
装飾品	ー

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	メラ	敵1体に12～15のダメージ
最初から	ラリホー	敵1グループを眠らせる
最初から	マヌーサ	敵1グループを幻で包む
最初から	ルカニ	敵1体の守備力を下げる
6	ギラ	敵1グループに16～24のダメージ
8	ルーラ	訪れたことのある町や城へ移動
10	リレミト	今いるダンジョンから脱出
12	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
14	マホトラ	敵1体からMPを5～11吸い取る
16	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
18	メダパニ	敵1グループを混乱させる
???	マダンテ	敵全体に残りMPの2倍のダメージ

装備できるもの

※……たたき直すことができる

武器 【全23種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
ひのきのぼう	+2	0
とがったホネ	+6	+3
ブロンズナイフ	+12	+8
いばらのムチ	+18	+7
どくがのナイフ	+24	+13
チェーンクロス	+28	+18
キラーピアス	+35	+32
モーニングスター	+38	+14
まふうじのつえ	+40	+18
プラチナソード	+60	+45
こおりのやいば	+62	+31
マグマのつえ	+63	+30
はがねのムチ	+65	+22
はやぶさのけん※	+67	+32
ゆうわくのけん	+70	+51
うみなりのつえ	+74	+42
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート※	+97	+45
デーモンスピア※	+99	+19
きせきのつるぎ※	+100	+38
メタルキングのけん	+130	+40
グリンガムのムチ	+145	+57

よろい 【全21種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのローブ	+13	+28
かわのドレス	+17	+15
バニースーツ	+17	+38
けがわのマント	+18	+18
おどりこのふく	+20	+25
てつのむねあて	+23	+4
エッチなしたぎ	+23	+100
みかわしのふく	+28	+11
ぎんのむねあて	+36	+30
まどうしのローブ	+37	+10
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
せいれいのよろい	+55	+35
ひかりのドレス	+55	+61
みずのはごろも	+65	+42
しんぴのよろい	+75	+55
プリンセスローブ	+85	+72
ドラゴンローブ	+95	+60
てんしのレオタード	+95	+88

盾 【全4種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
まほうのたて※	+20	+21
みかがみのたて	+55	+38

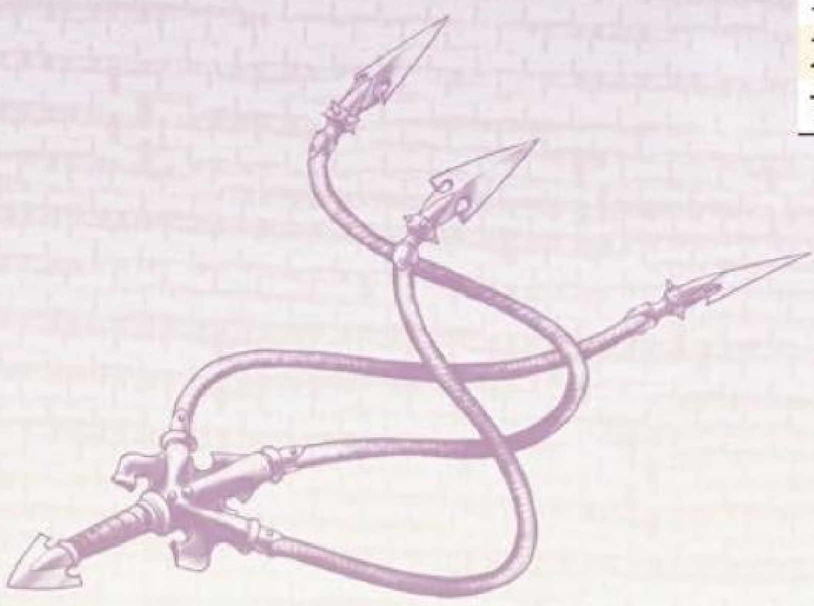
かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
ヘアバンド	+7	+10
けがわのフード	+11	+13
ぎんのかみかざり	+14	+25
うさみみバンド	+20	+15
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
おうごんのティアラ	+45	+50

装飾品 【全19種類】

名前	効果	かっこよさ
ほしのかけら	—	+10
メガンテのうでわ	—	+10
ピンクパール	—	+40
デセオのパス	—	+45
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
はやてのリング	早 +30	+18
おばさんのゆびわ	守 +2	−20
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
あみタイツ	守 +5	+40
メガザルのうでわ	守 +10	+25
しんじつのオーブ	守 +10	+30
くじけぬこころ	守 +15	+9
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18





大神官の転職アドバイス

呪文をたくさん覚える職業がオススメじゃ！

MPが豊富にあるため、呪文の専門家である賢者をめざそう。消費MPも減って、強力な呪文をどんどん使っていける。威力が高いメラゾーマを覚える魔法戦士もオススメ。ちからが上がるので、攻撃力の高いムチを装備すれば直接攻撃でも活躍できる。

呪文のことならおまかせあれ！

まずは 僧侶 → 魔法使い → 賢者 めざせ

強敵と戦うときはバイキルトやフバーハで仲間を補助するといい。

寄り道 魔物マスター

MPがなくなったら、MPを消費しない特技で仲間を援護できる。

ムチと呪文で攻める！

まずは 魔法使い → 戦士 → 魔法戦士 めざせ

ちからとMPがアップするので、ムチと呪文の両方を活かせる。



チャモロ



癒しのチカラで仲間を回復

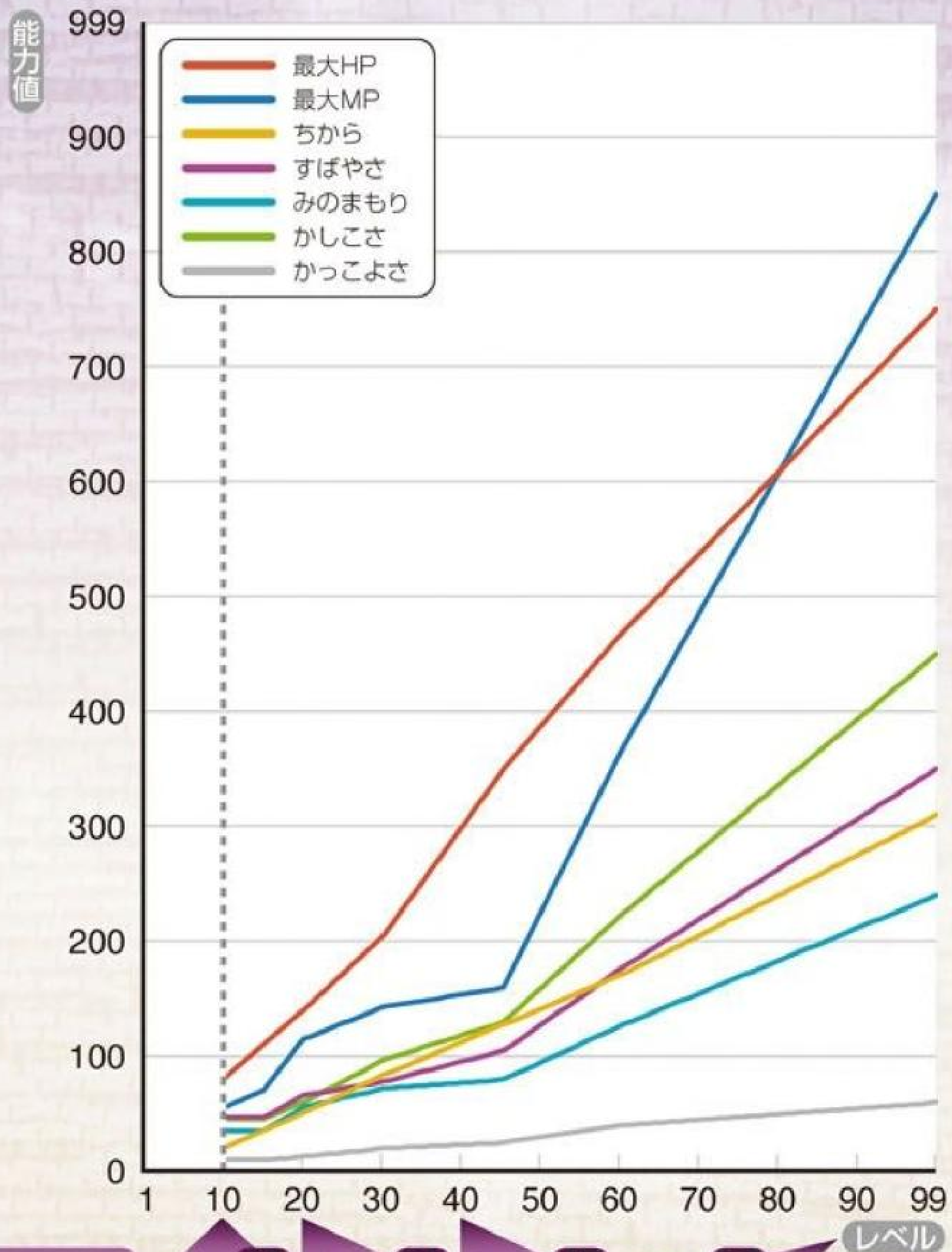
数々の回復呪文を扱う癒しのチカラの持ち主。最大MPが高く、そのほかの能力値も高めだ。強力な武器は装備できないが肉弾戦でも十分戦えるので、回復の必要がないときは直接攻撃しよう。



←転職できるようになるまでに、仲間を蘇生できるのはチャモロだけ。ザオラルを唱えるMPは残しておきたい。

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大MPがよく伸びる。最大HPとみのまもりもそこそこ伸びるため、呪文が得意な仲間のなかでは倒されにくいのが魅力だ。



そのレベルに必要な経験値	レベル10 3563	レベル20 54719	レベル40 735758	レベル99 9473441	伸びやすさ
最大HP	80	140	301	750	★★½☆
最大MP	55	115	154	850	★★★☆
ちから	20	51	113	310	★★☆☆
すばやさ	47	66	96	350	★★½☆
みのまもり	35	56	77	240	★★★☆
かしこさ	45	60	119	450	★★★★
かっこよさ	10	13	23	60	★☆☆☆

初期装備品

武器	ゲントのつえ
よろい	たびびとのふく
盾	ー
かぶと	かわのぼうし
装飾品	ー



覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	バギ	敵1グループに8～24のダメージ
最初から	ニフラム	敵1グループを消し去る
最初から	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
最初から	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
最初から	キアリー	味方ひとりの毒や猛毒を消し去る
11	マホトーン	敵1グループの呪文を封じる
13	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
15	バギマ	敵1グループに25～55のダメージ
17	キアリク	味方全員のマヒや眠りを治す
19	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
21	ザキ	敵1体の息の根を止める

装備できるもの

＊……たたき直すことができる

武器 【全20種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
ひのきのぼう	+2	0
たけのやり	+5	+1
ブロンズナイフ	+12	+8
ゲントのつえ	+15	+16
てつのつえ	+22	+8
どくがのナイフ	+24	+13
チェーンクロス	+28	+18
いかずちのつえ	+29	+24
てんばつのつえ	+35	+20
モーニングスター	+38	+14
まふうじのつえ	+40	+18
グラコスのヤリ＊	+58	−10
ふっかつのつえ	+66	+38
うみなりのつえ	+74	+42
ほのおのつるぎ＊	+87	+33
らいめいのけん＊	+95	+40
デーモンスピア＊	+99	+19
きせきのつるぎ＊	+100	+38
メタルキングのけん	+130	+40

よろい 【全23種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのタキシード	+10	+40
かわのよろい	+11	+15
きぬのローブ	+13	+28
ステテコパンツ	+15	−100
うろこのよろい	+15	+9
けがわのマント	+18	+18
せいどうのよろい	+21	+12
きぞくのふく	+23	+28
てつのよろい	+25	+19
みかわしのふく	+28	+11
はがねのよろい＊	+30	+27
カメのこうら	+33	−15
まどうしのローブ	+37	+10
ふしぎなボレロ	+40	−50
まほうのよろい＊	+50	+38
せいれいのよろい	+55	+35
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
しんぴのよろい	+75	+55
ドラゴンローブ	+95	+60
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全7種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
かわのたて	+4	+2
うろこのたて	+7	+4
せいどうのたて	+11	+7
まほうのたて＊	+20	+21
エンデのたて＊	+60	+8
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全10種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
とんがりぼうし	+3	−2
きのぼうし	+6	−15
かいがらぼうし	+7	+3
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
ちりょくのかぶと	+40	+21
エンデのかぶと＊	+55	+15

装飾品 【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ふるびたパイプ	―	+15
デセオのパス	―	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
はやてのリング	早 +30	+18
ちょうネクタイ	守 +2	+33
メガザルのうでわ	守 +10	+25
しんじつのオーブ	守 +10	+30
くじけぬこころ	守 +15	+9
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30
ちからのルビー	攻 +20	+18





大神官の転職アドバイス

攻撃呪文や補助呪文を覚える魔法戦士がよろしかろう！

回復呪文はレベルアップで修得するので、攻撃呪文を覚える職業につきたい。まずは魔法使い、続いて魔法戦士と転職していこう。また、グランドクロスが強力なパラディンもオススメ。どちらの職業もちからが上がり、直接攻撃でも活躍できるのが魅力だ。

攻撃も回復もおまかせあれ！

魔法使い（まずは） → 戦士 → 魔法戦士（めざせ）

魔法使いになれば、攻撃呪文と補助呪文も使えて戦闘で大活躍！

自己犠牲の精神で仲間を守る

僧侶（まずは） → 武闘家 → パラディン（めざせ）

バギクロスやグランドクロスなど、強力な呪文・特技で攻めよう。

テリー





得意の剣技で魔物を蹴散らす

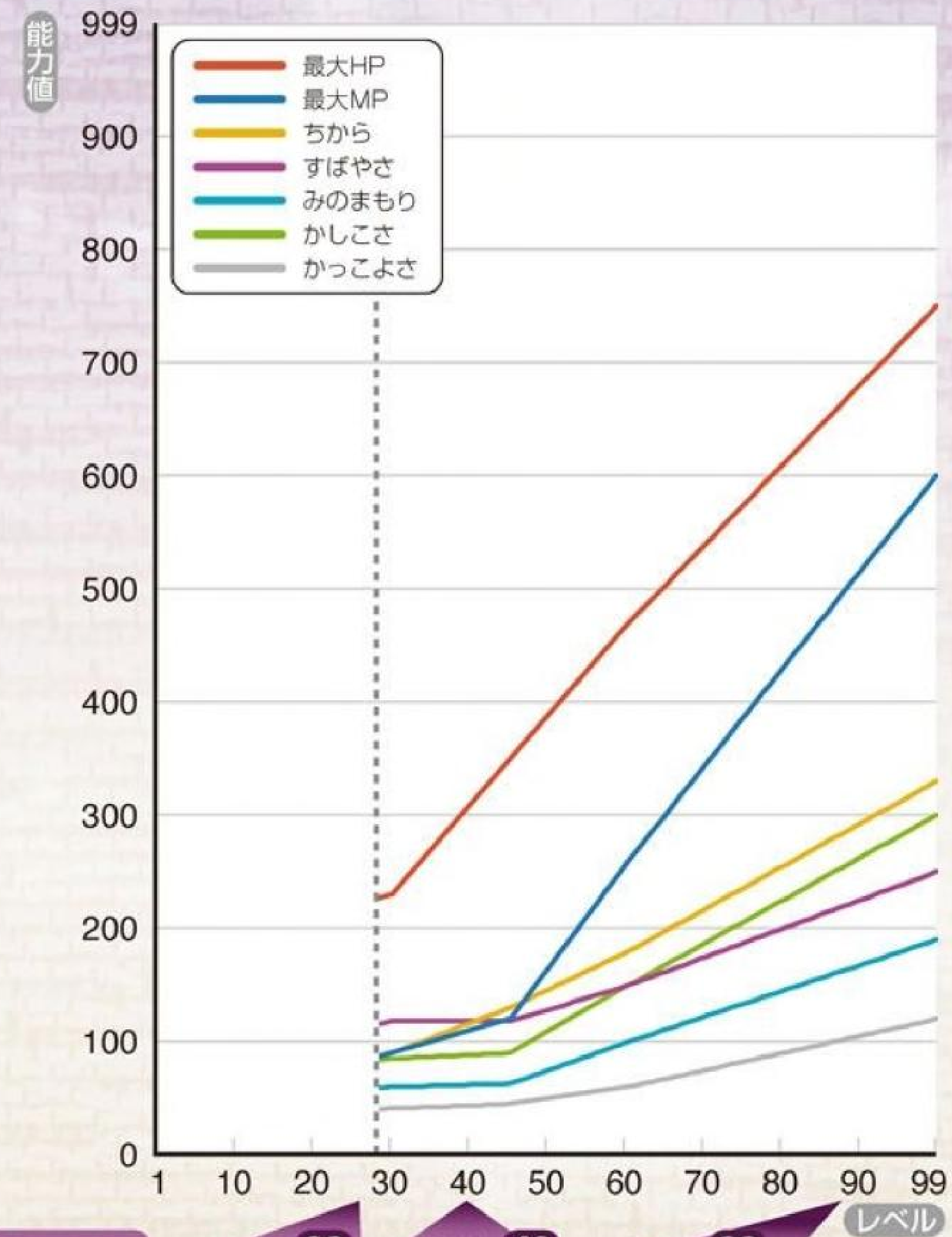
ちからが高めで、さまざまな武器を扱う生粋の剣士。最初からバトルマスターの職業についており、戦士と武闘家の特技を修得しているため、仲間になってすぐに攻撃役として活躍できる。



←貴重な装備品を最初から身につけている。とくにらいめいのけんは、道具として使うと非常に強力だ。

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPやちから、すばやさが伸びやすく、かっこよさは群を抜いて高い。レベル46までは最大MPが伸びにくく、呪文を使うのは苦手。



そのレベルに必要な経験値	レベル28 208262	レベル40 700787	レベル99 8242047	伸びやすさ
最大HP	226	310	750	★★½☆
最大MP	86	110	600	★★☆☆
ちから	86	116	330	★★½☆
すばやさ	115	118	250	★★½☆
みのまもり	59	62	190	★☆☆☆
かしこさ	83	88	300	★★½☆
かっこよさ	40	43	120	★★★½

初期装備品

武器	らいめいのけん
よろい	ドラゴンメイル
盾	ドラゴンシールド
かぶと	プラチナヘッド
装飾品	ー

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	しっぷうづき	ターンの最初に敵1体にダメージ
最初から	しんくうぎり	敵1体にバギ系のダメージ
最初から	はやぶさぎり	敵1体を2回攻撃する
最初から	もろばぎり	敵1体に大ダメージ/自分もダメージ
最初から	せいけんづき	敵1体に直接攻撃の約2倍のダメージ
最初から	みなごろし	敵味方いずれか1体に大ダメージ
最初から	まじんぎり	敵1体に会心の一撃またはミス
最初から	ばくれつけん	いずれかの敵に計４回攻撃する
最初から	まわしげり	敵1グループにダメージ
最初から	かまいたち	敵1体にバギ系のダメージ
最初から	きゅうしょづき	敵1体の息の根を止める
最初から	ともえなげ	敵1体をどこか遠くへ投げ飛ばす
最初から	あしばらい	敵1体を1ターン休みにする
最初から	きあいため	次の直接攻撃などのダメージを2倍強に
最初から	みかわしきゃく	敵の攻撃をかわしやすくする

装備できるもの

💀……装備すると呪われる　🔨……たたき直すことができる

武器 【全32種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
たけのやり	+5	+1
こんぼう	+9	+5
どうのつるぎ	+13	+9
ブーメラン	+15	+5
やいばのブーメラン	+25	+19
くさりがま	+27	+13
はがねのつるぎ	+33	+16
はじゃのつるぎ	+42	+23
バトルアックス	+49	+15
のこぎりがたな🔨	+54	−2
グラコスのヤリ🔨	+58	−10
プラチナソード	+60	+45
ウォーハンマー🔨	+64	+19
ほのおのブーメラン🔨	+65	+25
まどろみのけん	+65	+28
はやぶさのけん🔨	+67	+32
ゆうわくのけん	+70	+51
うみなりのつえ	+74	+42
ゾンビキラー🔨	+80	+5
ほのおのつるぎ🔨	+87	+33
みなごろしのけん💀	+95	+15
ドラゴンキラー🔨	+95	+35
らいめいのけん🔨	+95	+40
デーモンスピア🔨	+99	+19
きせきのつるぎ🔨	+100	+38
ふぶきのつるぎ	+105	+38
ビッグボウガン🔨	+110	+25
まじんのかなづち	+115	+33
はかいのてっきゅう🔨	+125	+26
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37



よろい 【全26種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのタキシード	+10	+40
かわのよろい	+11	+15
うろこのよろい	+15	+9
くさりかたびら	+19	+23
せいどうのよろい	+21	+12
てつのむねあて	+23	+4
きぞくのふく	+23	+28
てつのよろい	+25	+19
はがねのよろい🔨	+30	+27
ぎんのむねあて	+36	+30
シルバーメイル🔨	+43	+40
あつでのよろい🔨	+50	−30
まほうのよろい🔨	+50	+38
やいばのよろい	+55	+15
せいれいのよろい	+55	+35
ドラゴンメイル🔨	+60	+37
プラチナメイル	+66	+51
ほのおのよろい🔨	+70	+33
しんぴのよろい	+75	+55
まじんのよろい💀	+85	+12
エンデのよろい🔨	+90	+17
ギガントアーマー🔨	+92	+15
ミラーアーマー	+95	+50
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのたて	+4	+2
うろこのたて	+7	+4
せいどうのたて	+11	+7
てつのたて	+16	+12
まほうのたて🔨	+20	+21
プラチナシールド	+25	+40
ドラゴンシールド🔨	+30	+25
ふうじんのたて🔨	+35	+18
ほのおのたて🔨	+40	+22
ちからのたて	+45	+33

盾

名前	守備力	かっこよさ
オーガシールド🔨	+48	−10
みかがみのたて	+55	+38
エンデのたて🔨	+60	+8
はめつのたて💀	+62	+5
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
きのぼうし	+6	−15
てつかぶと🔨	+16	+15
てっかめん🔨	+25	−10
プラチナヘッド	+38	+42
ちりょくのかぶと	+40	+21
グレートヘルム🔨	+50	+30
エンデのかぶと🔨	+55	+15
メタルキングヘルム	+70	+38

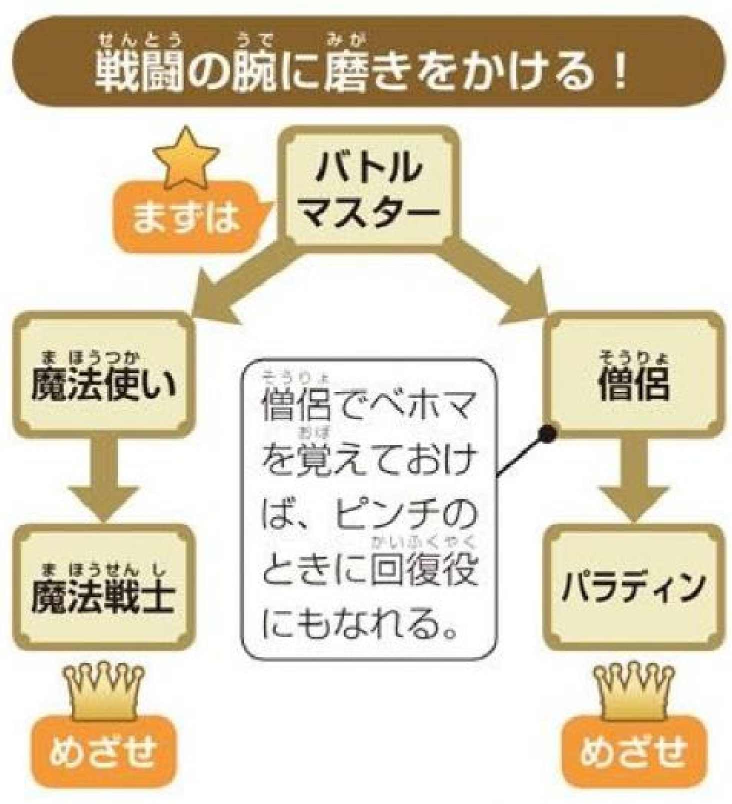
装飾品 【全17種類】

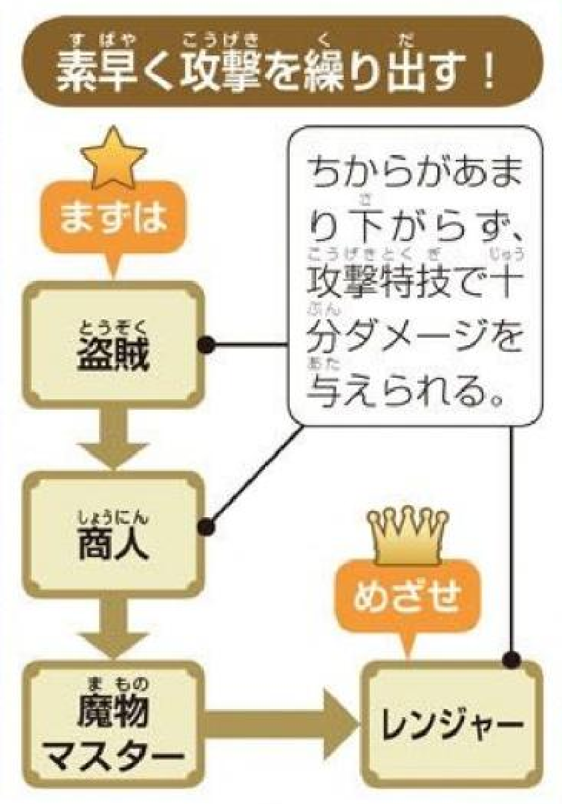
名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ふるびたパイプ	―	+15
デセオのパス	―	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
はやてのリング	早 +30	+18
おばさんのゆびわ	守 +2	−20
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
しんじつのオーブ	守 +10	+30
くじけぬこころ	守 +15	+9
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18

大神官の転職アドバイス

ガンガン攻撃するパワフルな職業がオススメじゃ！

まずはバトルマスターを極めてしまおう。その後は、ちからが上がる魔法戦士やパラディンをめざすといい。また、レンジャーもオススメ。高いすばやさがさらに上がり、攻撃を受ける前に魔物を倒せるようになるため、パーティの被害を少なくできるのだ。







アモス

まちのえいゆう



屈強な肉体とへんしんで攻める

ちからとみのまもりが高いうえ、数多くの装備品を身につけられるので、パーティの先陣を切って戦える。また、アモスだけが覚えるへんしんを使えば、より強力な攻撃を繰り出せるのだ。



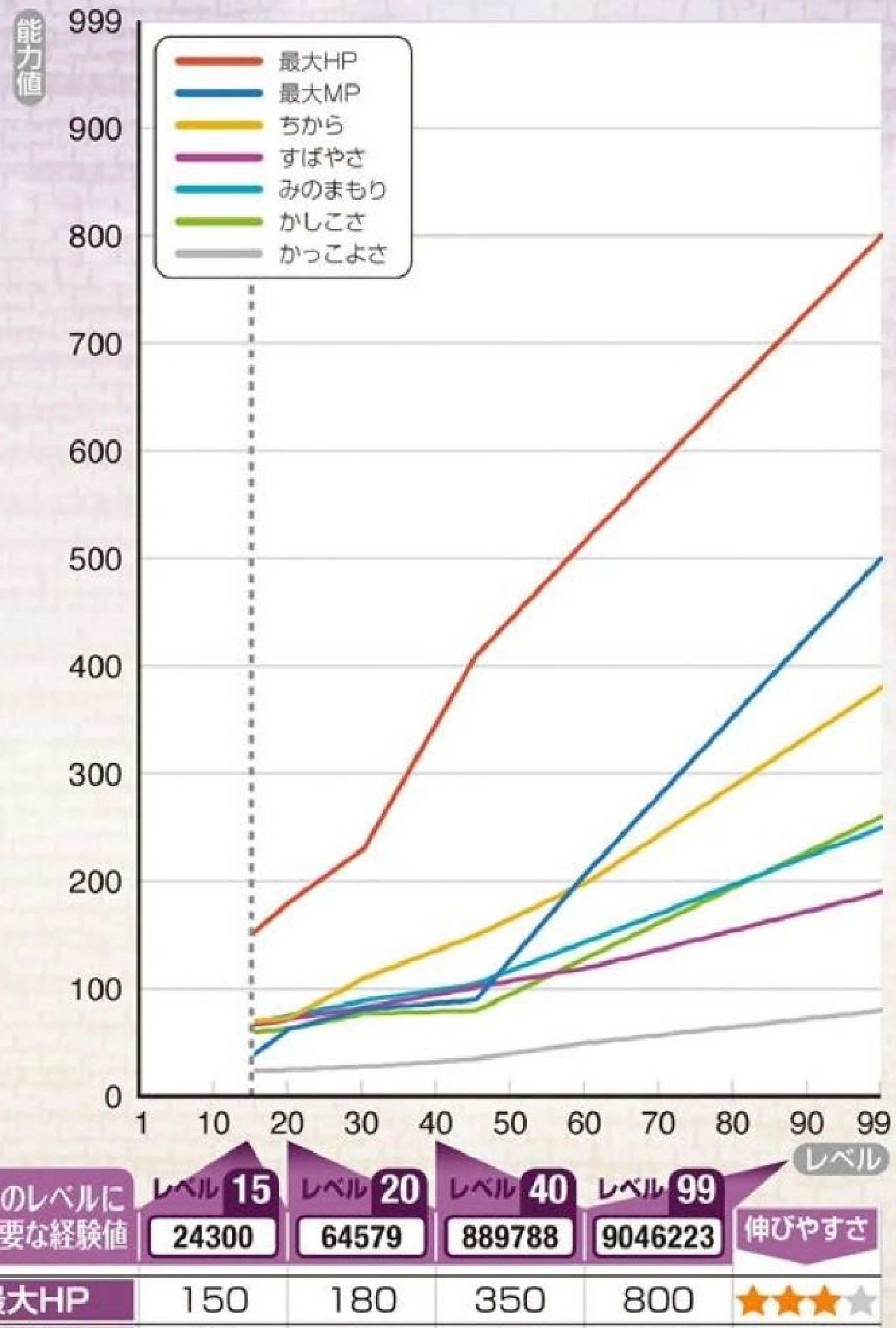
←へんしんすると指示を出せなくなり、鋭いキバによるかみつきやじひびき、しんくうはなどで戦うようになる。

初期装備品

武器	はじゃのつるぎ
よろい	はがねのよろい
盾	てつのたて
かぶと	てっかめん
装飾品	ー

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最初から最大HPとちから、みのまもりが高く、最大HPとちからはぐんぐん伸びていく。その一方で、最大MPはなかなか上がらない。



そのレベルに必要な経験値	レベル15 24300	レベル20 64579	レベル40 889788	レベル99 9046223	伸びやすさ
最大HP	150	180	350	800	★★★☆
最大MP	37	63	87	500	★☆☆☆
ちから	70	73	136	380	★★★½
すばやさ	66	72	95	190	★½☆☆
みのまもり	68	75	99	250	★★★☆
かしこさ	60	63	79	260	★½☆☆
かっこよさ	24	25	32	80	★★☆☆



モンストルで起きている事件を無事に解決してくださいー! あたた!

仲間になる条件

モンストルの町を救った英雄アモスは、気さくで明るい性格。彼に真相を問われたら、思いやりの心で接すれば仲間になるはず!?



←飾ったところがなく、親しみが持てる。町の人から慕われている理由がよくわかる。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
最初から	へんしん	巨大な怪物に変身して攻撃

装備できるもの

[呪]……装備すると呪われる　[直]……たたき直すことができる

武器 【全30種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
こんぼう	+9	+5
おおきづち	+10	−5
どうのつるぎ	+13	+9
ブーメラン	+15	+5
いしのオノ	+19	+4
てつのツメ	+21	+15
やいばのブーメラン	+25	+19
くさりがま	+27	+13
おおかなづち	+30	+6
はがねのつるぎ	+33	+16
まふうじのつえ	+40	+18
はじゃのつるぎ	+42	+23
バトルアックス	+49	+15
ほのおのツメ	+53	+21
グラコスのヤリ[直]	+58	−10
プラチナソード	+60	+45
ウォーハンマー[直]	+64	+19
ほのおのブーメラン[直]	+65	+25
まどろみのけん	+65	+28
はやぶさのけん[直]	+67	+32
ゾンビキラー[直]	+80	+5
ほのおのつるぎ[直]	+87	+33
みなごろしのけん[呪]	+95	+15
ドラゴンキラー[直]	+95	+35
らいめいのけん[直]	+95	+40
きせきのつるぎ[直]	+100	+38
ふぶきのつるぎ	+105	+38
まじんのかなづち	+115	+33
はかいのてっきゅう[直]	+125	+26
メタルキングのけん	+130	+40

よろい 【全30種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
きぬのタキシード	+10	+40
かわのよろい	+11	+15
かわのこしまき	+12	−20
ステテコパンツ	+15	−100
うろこのよろい	+15	+9
けがわのマント	+18	+18
くさりかたびら	+19	+23
せいどうのよろい	+21	+12
てつのむねあて	+23	+4
てつのよろい	+25	+19
はがねのよろい[直]	+30	+27
カメのこうら	+33	−15
ぎんのむねあて	+36	+30
シルバーメイル[直]	+43	+40
あつでのよろい[直]	+50	−30
まほうのよろい[直]	+50	+38
やいばのよろい	+55	+15
せいれいのよろい	+55	+35
ドラゴンメイル[直]	+60	+37
プラチナメイル	+66	+51
ほのおのよろい[直]	+70	+33
しんぴのよろい	+75	+55
まじんのよろい[呪]	+85	+12
エンデのよろい[直]	+90	+17
ギガントアーマー[直]	+92	+15
ミラーアーマー	+95	+50
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全12種類】

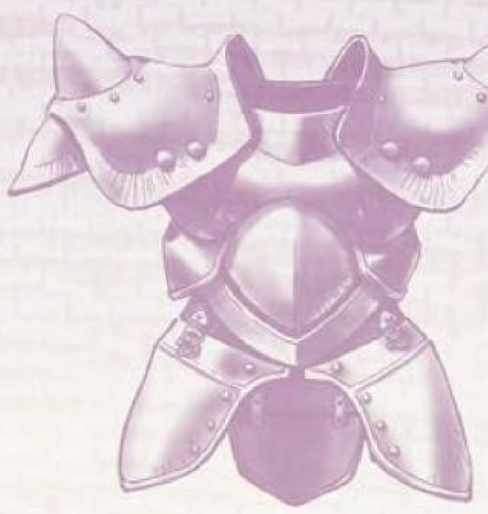
名前	守備力	かっこよさ
かわのたて	+4	+2
うろこのたて	+7	+4
せいどうのたて	+11	+7
てつのたて	+16	+12
まほうのたて[直]	+20	+21
プラチナシールド	+25	+40
ドラゴンシールド[直]	+30	+25
ほのおのたて[直]	+40	+22
ちからのたて	+45	+33
オーガシールド[直]	+48	−10
はめつのたて[呪]	+62	+5
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全10種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
きのぼうし	+6	−15
かいがらぼうし	+7	+3
てつかぶと[直]	+16	+15
てっかめん[直]	+25	−10
プラチナヘッド	+38	+42
ちりょくのかぶと	+40	+21
グレートヘルム[直]	+50	+30
エンデのかぶと[直]	+55	+15
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全5種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30





大神官の転職アドバイス

一番の武器である、ちからを活かせる職業がよいぞ！

ちからとみのまもりが高いため、それらの能力値がさらに上がるバトルマスターがオススメ。また、低いすばやさを補うべく、すばやさが上がるレンジャーをめざすのもいい。元々のちからが高いので、直接攻撃だけでも十分なダメージを与えられるはずだ。

パワーで魔物をなぎ倒す！

まずは：武闘家 → 戦士 → めざせ：バトルマスター

寄り道：商人

へんしんのほか、覚えた攻撃特技を使ってどんどん敵を倒そう。

装備品を整えるお金が足りないときなどに、一時的に転職しよう。

身軽さを体得！

まずは：盗賊 → 商人 → 魔物マスター → めざせ：レンジャー

戦いつつアイテムを盗んだり、お金を多めに稼げて一石二鳥だ。

ドランゴ



別格の破壊力と頑丈さを誇る

最大HPとちから、みのまもりが非常に高いうえ、最初からドラゴンの職業についていて超強力な特技を次々と覚える。さらにレベルアップで覚える呪文・特技も、まじんぎりやザオリクなど便利なものばかりだ。また、効かない攻撃が多く、パーティの先頭に立って戦うのに適している。

よく効いてしまう攻撃	ヒャド系、デイン系、パワー系、吹雪系、ドラゴンぎり
効きにくい攻撃	ギラ系、イオ系、炎系、メダパニ系、マヌーサ系、1ターン休み系
効かない攻撃	バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ



初期装備品

(なし)



ギルルルル……ン。私…アークボルトで…青い…人間…待っている……

仲間になる条件

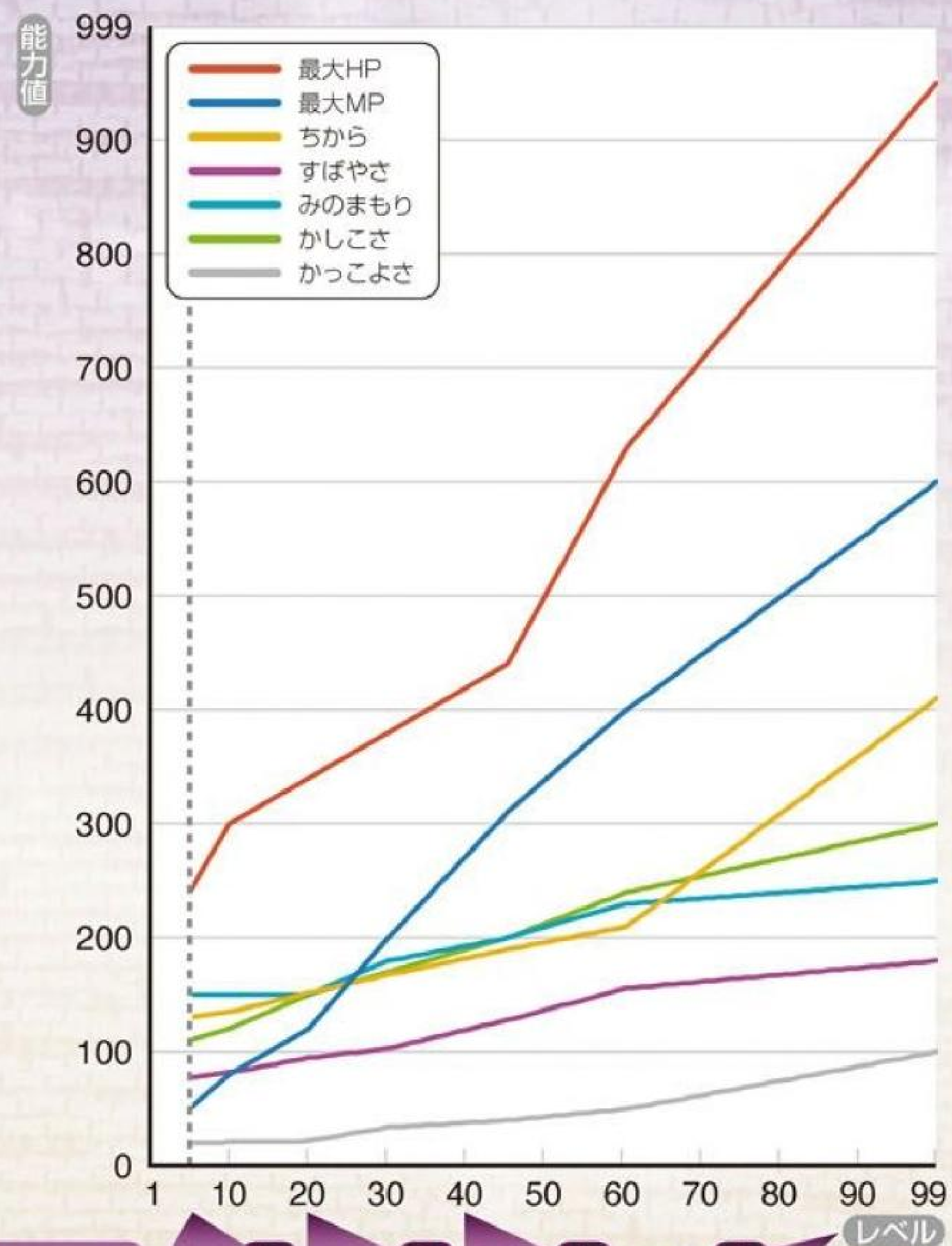
アークボルト城の牢屋にいるバトルレックス。自分より強い者に従うのが運命と感じているため、ドランゴを倒した人物が話しかけると仲間になる。



←暴れたり脱走しようとする様子はない。誰かが来るのをおとなしく待っているようだ。

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

すばやさは低いものの、最大HPとちから、みのまもりが非常に高い。最初は低い最大MPも、レベル21から大幅に伸びていくのだ。



そのレベルに必要な経験値	レベル 5 39932	レベル 20 461899	レベル 40 1039678	レベル 99 7992438	伸びやすさ
最大HP	240	340	420	950	★★★★
最大MP	50	120	273	600	★★★☆
ちから	130	152	182	410	★★★★
すばやさ	77	95	119	180	★★☆☆
みのまもり	150	150	193	250	★★★½
かしこさ	110	150	190	300	★★★½
かっこよさ	20	22	38	100	★★★☆

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	はやぶさぎり	敵1体を2回攻撃する
最初から	かえんのいき	敵全体に30～40のダメージ
9	まじんぎり	敵1体に会心の一撃またはミス
15	はげしいほのお	敵全体に65～85のダメージ
20	メタルぎり	メタル系の敵に直接攻撃の1.5倍のダメージ
25	ザオリク	仲間ひとりを蘇生
30	しゃくねつ	敵全体に150～170のダメージ

装備できるもの

☠……装備すると呪われる　⚒……たたき直すことができる

武器【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
たけのやり	+5	+1
こんぼう	+9	+5
おおきづち	+10	−5
どうのつるぎ	+13	+9
いしのオノ	+19	+4
くさりがま	+27	+13
チェーンクロス	+28	+18
おおかなづち	+30	+6
モーニングスター	+38	+14
はじゃのつるぎ	+42	+23
バトルアックス	+49	+15
のこぎりがたな⚒	+54	−2
グラコスのヤリ⚒	+58	−10
ウォーハンマー⚒	+64	+19
ほのおのつるぎ⚒	+87	+33
みなごろしのけん☠	+95	+15
ドラゴンキラー⚒	+95	+35
ふぶきのつるぎ	+105	+38
まじんのかなづち	+115	+33
はかいのてっきゅう⚒	+125	+26
メタルキングのけん	+130	+40

よろい【全17種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
かわのよろい	+11	+15
かわのこしまき	+12	−20
うろこのよろい	+15	+9
けがわのマント	+18	+18
くさりかたびら	+19	+23
てつのむねあて	+23	+4
ぎんのむねあて	+36	+30
あつでのよろい⚒	+50	−30
やいばのよろい	+55	+15
ドラゴンメイル⚒	+60	+37
プラチナメイル	+66	+51
ほのおのよろい⚒	+70	+33
まじんのよろい☠	+85	+12
ギガントアーマー⚒	+92	+15
ドラゴンローブ	+95	+60
メタルキングよろい	+115	+45

盾【全5種類】

名前	守備力	かっこよさ
ドラゴンシールド⚒	+30	+25
ほのおのたて⚒	+40	+22
オーガシールド⚒	+48	−10
エンデのたて⚒	+60	+8
はめつのたて☠	+62	+5

かぶと【全12種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのぼうし	+2	+2
きのぼうし	+6	−15
かいがらぼうし	+7	+3
けがわのフード	+11	+13
てつかぶと⚒	+16	+15
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん⚒	+25	−10
プラチナヘッド	+38	+42
ちりょくのかぶと	+40	+21
グレートヘルム⚒	+50	+30
エンデのかぶと⚒	+55	+15
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品【全8種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	ー	+10
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30



大神官の転職アドバイス

とにかくドラゴンを極めてしまうのがよろしかろう

まずは強力な攻撃特技を修得するドラゴンを極めよう。その後は武闘家になってせいけんづきなどを覚え、バトルマスターをめざすのだ。また、低めのすばやさを補いたいならレンジャーもいい。その際はちからが下がるので、息系の特技で攻めていこう。

破壊力抜群の一撃を繰り出す！

ますは：ドラゴン → 武闘家 → 戦士 → バトルマスター（めざせ）

寄り道：盗賊　寄り道：商人

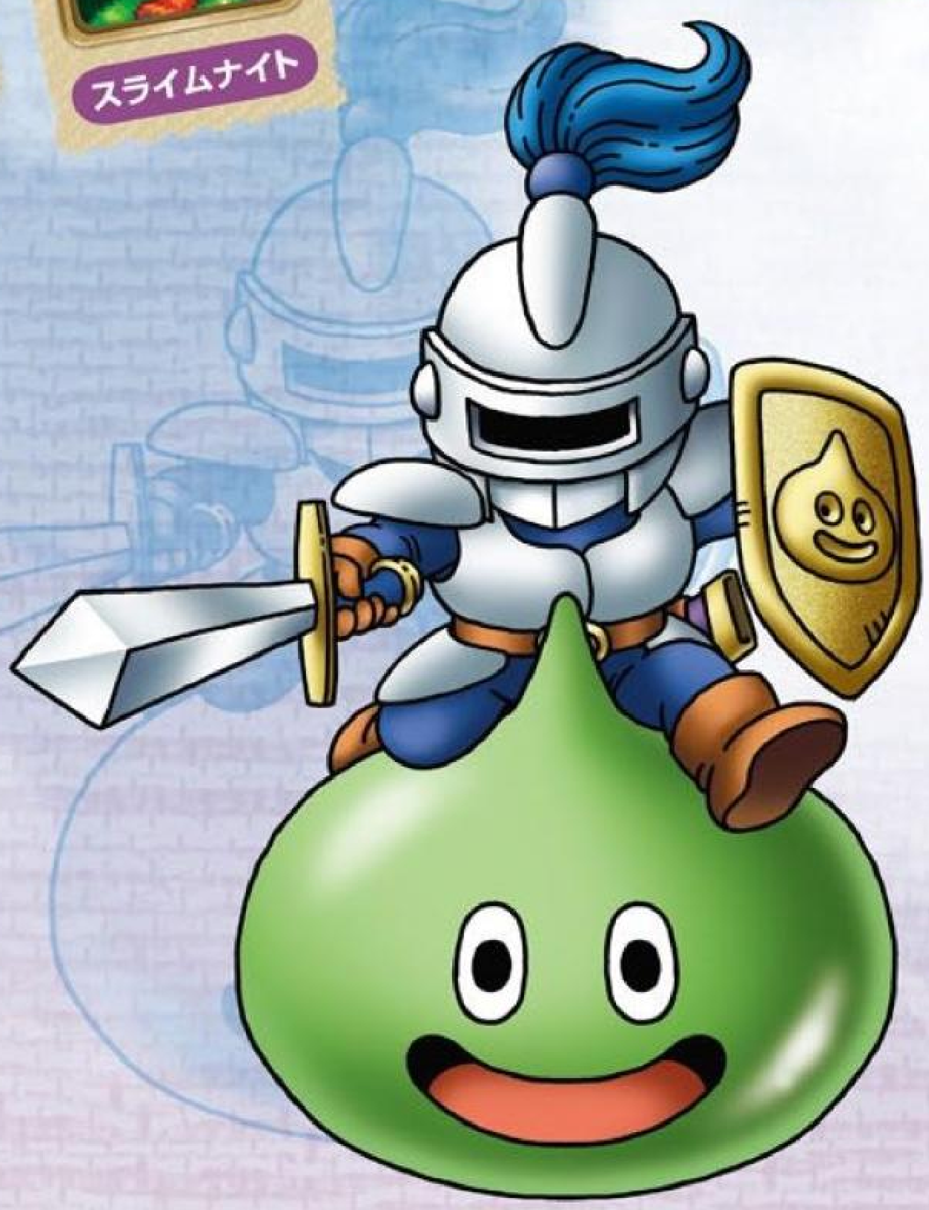
戦うついでにアイテムを盗んだりお金を稼ぐのもオススメだ。

素早く敵をせん滅する

ますは：ドラゴン → 盗賊 → 商人 → 魔物マスター → レンジャー（めざせ）



ピエール



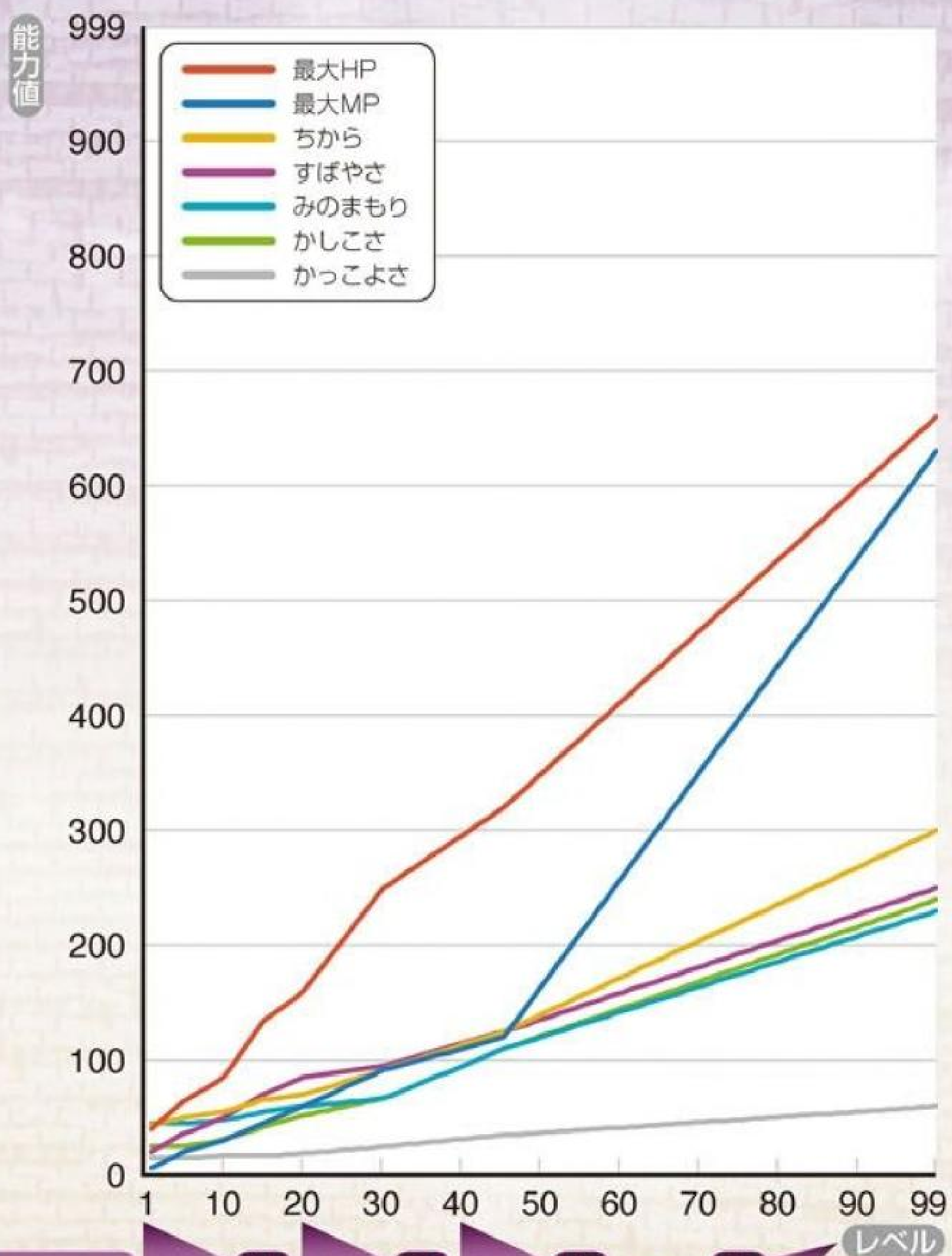
攻守ともに頼れる魔物の騎士

能力値のバランスがよく、剣技も呪文も得意。攻撃役はもちろん、回復役や補助役もこなせる。また、強力な装備品を身につけられるうえ、多くの呪文が効きにくいという特徴がある。スライム格闘場(P.467)での優勝も狙えるスライムだ。

よく効いてしまう攻撃	ヒャド系、パワー系、炎系、吹雪系、メガンテ、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系
効きにくい攻撃	ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系
効かない攻撃	おどりふうじ

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPやちからをはじめ、ほとんどの能力値が順調に伸びていく。MPだけ最初はあまり伸びないが、レベル46から大きく伸びる。



そのレベルに必要な経験値	レベル1	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	0	59657	625171	7491422	
最大HP	40	160	296	660	★★½☆
最大MP	6	60	110	630	★★☆☆
ちから	44	70	114	300	★★½☆
すばやさ	20	85	115	250	★★½☆
みのまもり	45	60	95	230	★★½☆
かしこさ	25	52	95	240	★★½☆
かっこよさ	15	19	31	60	★½☆☆

初期装備品

(なし)



ホルストックで待っておりまする！
しかしながら扉にはカギが……

仲間になる条件

主に忠誠を尽くす礼儀正しい騎士で、自分の力を必要とする人を探している。まほうのかぎ入手後、ホルストック城のホルス王子の部屋の外にいるスライムナイトに話しかけると……。



←カギのかかった扉の先にいる。どうやらホルス王子に閉め出されてしまったらしい。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
3	マホトラ	敵1体からMPを5～11吸い取る
8	スクルト	味方全員の守備力を上げる
13	きあいため	次の直接攻撃などのダメージを2倍強に
18	うけながし	攻撃を敵か味方に受け流す
25	はやぶさぎり	敵1体を2回攻撃する

装備できるもの

☠……装備すると呪われる　⚒……たたき直すことができる

武器【全22種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
こんぼう	+9	+5
ブロンズナイフ	+12	+8
どうのつるぎ	+13	+9
いしのオノ	+19	+4
どくがのナイフ	+24	+13
くさりがま	+27	+13
チェーンクロス	+28	+18
はがねのつるぎ	+33	+16
はじゃのつるぎ	+42	+23
プラチナソード	+60	+45
まどろみのけん	+65	+28
はやぶさのけん⚒	+67	+32
ゾンビキラー⚒	+80	+5
ほのおのつるぎ⚒	+87	+33
みなごろしのけん☠	+95	+15
ドラゴンキラー⚒	+95	+35
らいめいのけん⚒	+95	+40
きせきのつるぎ⚒	+100	+38
ふぶきのつるぎ	+105	+38
ビッグボウガン⚒	+110	+25
はかいのてっきゅう⚒	+125	+26
メタルキングのけん	+130	+40

よろい【全22種類】

名前	守備力	かっこよさ
ぬののふく	+4	+2
たびびとのふく	+7	+6
かわのよろい	+11	+15
うろこのよろい	+15	+9
くさりかたびら	+19	+23
せいどうのよろい	+21	+12
てつのむねあて	+23	+4
てつのよろい	+25	+19
はがねのよろい⚒	+30	+27
ぎんのむねあて	+36	+30
シルバーメイル⚒	+43	+40
あつでのよろい⚒	+50	−30
まほうのよろい⚒	+50	+38
やいばのよろい	+55	+15
ドラゴンメイル⚒	+60	+37
プラチナメイル	+66	+51
ほのおのよろい⚒	+70	+33
まじんのよろい☠	+85	+12
エンデのよろい⚒	+90	+17
ギガントアーマー⚒	+92	+15
ミラーアーマー	+95	+50
メタルキングよろい	+115	+45

盾【全10種類】

名前	守備力	かっこよさ
かわのたて	+4	+2
うろこのたて	+7	+4
せいどうのたて	+11	+7
てつのたて	+16	+12
プラチナシールド	+25	+40
ドラゴンシールド⚒	+30	+25
オーガシールド⚒	+48	−10
エンデのたて⚒	+60	+8
はめつのたて☠	+62	+5
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと【全7種類】

名前	守備力	かっこよさ
てつかぶと⚒	+16	+15
てっかめん⚒	+25	−10
プラチナヘッド	+38	+42
ちりょくのかぶと	+40	+21
グレートヘルム⚒	+50	+30
エンデのかぶと⚒	+55	+15
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品【全8種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	ー	+10
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
きんのブレスレット	守 +15	+20
ゴスペルリング	守 +15	+30



大神官の転職アドバイス

攻撃が得意な職業がいいが回復呪文もあると安心じゃな

ちからが高いのでバトルマスターやパラディンをめざし、攻撃役として戦おう。パラディンなら回復呪文も使えるため、攻守両面で活躍できる。また、バイキルトで攻撃力を高められるほか、呪文による攻撃も可能になる魔法戦士をめざすのもいいだろう。

魔物をパワーでノックダウン！

- ますは：武闘家 → 戦士 → バトルマスター（めざせ）
- 武闘家 → 僧侶 → パラディン（めざせ）
- 僧侶：ベホマはスライム格闘場に出場したときにも役に立つ呪文だ。

バイキルトでダメージ倍増

- ますは：戦士 → 魔法使い → 魔法戦士（めざせ）
- 寄り道：僧侶　回復役もこなせるように、ベホイミなどを覚えておきたい。

ホイミン





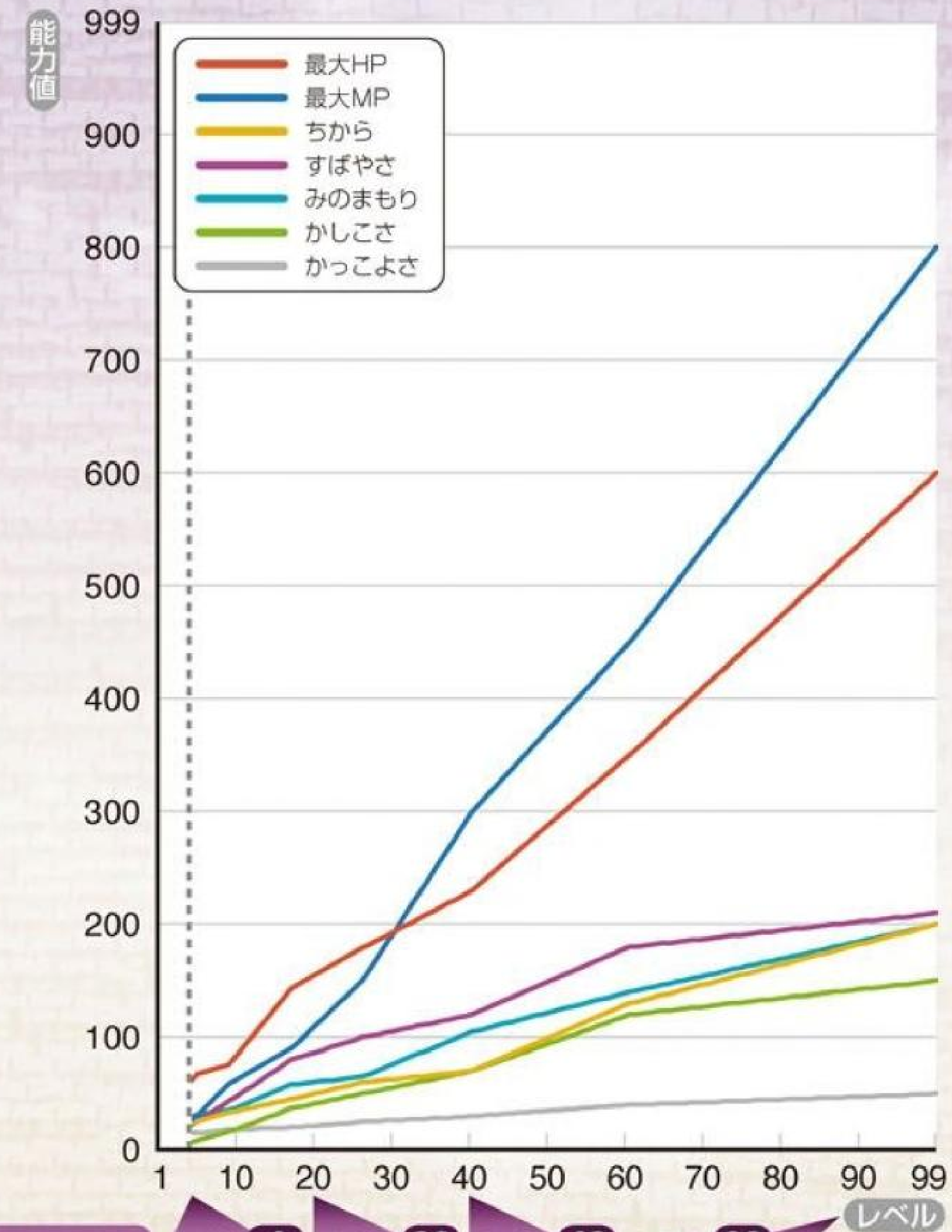
どんな傷もあっというまに治療

ベホマやベホマラーを早い段階で覚え、職業では覚えられないベホマズンまで使いこなす回復呪文のエキスパート。MPが非常に高いため、仲間の傷をどんどん癒していける。その反面ちからは低く、武器を使った攻撃は苦手だ。

よく効いてしまう攻撃	ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、吹雪系、メガンテ、メダパニ系、1ターン休み系、ルカニ系
効きにくい攻撃	ギラ系、イオ系、ザキ系、ラリホー系、毒系、マホトラ系
効かない攻撃	おどりふうじ

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大MPが高く、とくにレベル26から驚異的な伸びを見せる。最大HPやみのまもりは低めのままなので、守備力の高い防具を装備させたい。



そのレベルに必要な経験値	レベル 4	レベル 20	レベル 40	レベル 99	伸びやすさ
	882	72308	1000928	8706682	
最大HP	59	155	230	600	★★☆☆☆
最大MP	26	110	300	800	★★★★☆
ちから	23	50	70	200	★☆☆☆☆
すばやさ	21	86	120	210	★★★☆☆
みのまもり	28	60	105	200	★★☆☆☆
かしこさ	6	41	70	150	★☆☆☆☆
かっこよさ	15	21	30	50	★☆☆☆☆

初期装備品

（なし）



ボク、この前クリアベールで見たアレに乗って空を飛んでみたいんだ〜

仲間になる条件

子供のように好奇心が旺盛で、いつか思いっきり空を飛んでみたいと思っている。クリアベールの町で事件を解決したあとに、町の中にいるホイミスライムに話しかけてみよう。



⬅武器・防具屋の裏にいる。空飛ぶ乗り物が飛び出してくるのを待っているようだ。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	ホイミ	味方ひとりのHPを30〜40回復
9	ベホイミ	味方ひとりのHPを75〜95回復
15	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
18	ベホマラー	味方全員のHPを100〜120回復
23	ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復

装備できるもの

[たたき直す]……たたき直すことができる

武器 【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン[たたき直す]	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート[たたき直す]	+97	+45
きせきのつるぎ[たたき直す]	+100	+38
たいようのおうぎ[たたき直す]	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい 【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい[たたき直す]	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい[たたき直す]	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全5種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん[たたき直す]	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ピンクパール	―	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18



大神官の転職アドバイス

呪文をたくさん修得して攻撃と回復の達人になるのじゃ

最大MPが高いので、呪文の達人である賢者をめざそう。強力な攻撃呪文を覚えて、回復と攻撃の両方で活躍するのだ。防御面に不安があるならパラディンもいい。HPとMPのどちらも下がることがなく、グランドクロスなどの強力な特技を修得できる。

回復も攻撃も最高クラス！

魔法使い（まずは）→ 僧侶 → 賢者（めざせ）

寄り道：魔物マスター
MPがなくなったときのために、息系の特技を修得しておこう。

打たれ強い回復役に！

僧侶（まずは）→ 武闘家 → パラディン（めざせ）

寄り道：魔法使い
攻撃でも活躍できるように、メラミやベギラマを覚えておくといい。



ぶちスライム

ぶちすけ



身体は小さいがちからは強大

ちからが高く、直接攻撃をメインとした攻撃役を担うのがオススメ。よく効いてしまう攻撃が多く、みのまもりが低いので、並び順は後ろの方にしてあげよう。なお、仲間になったときはレベル1で能力値が非常に低い。レベルが上がるまでは馬車の中にいるのが安全だ。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

初期装備品

(なし)



こわいよ、こわいよ。グレイス城から馬車で遠くに逃げたいな。ブルブル

仲間になる条件

ちょっぴり臆病なぶちスライム。グレイス城から遠くに逃げるために、馬車を持っている人を探しているようだ。井戸を調べた先にあるグレイス城で、ぶちスライムに話しかけよう。



⬅ぶちスライムのいるグレイス城は井戸を調べれば何度でも行ける。



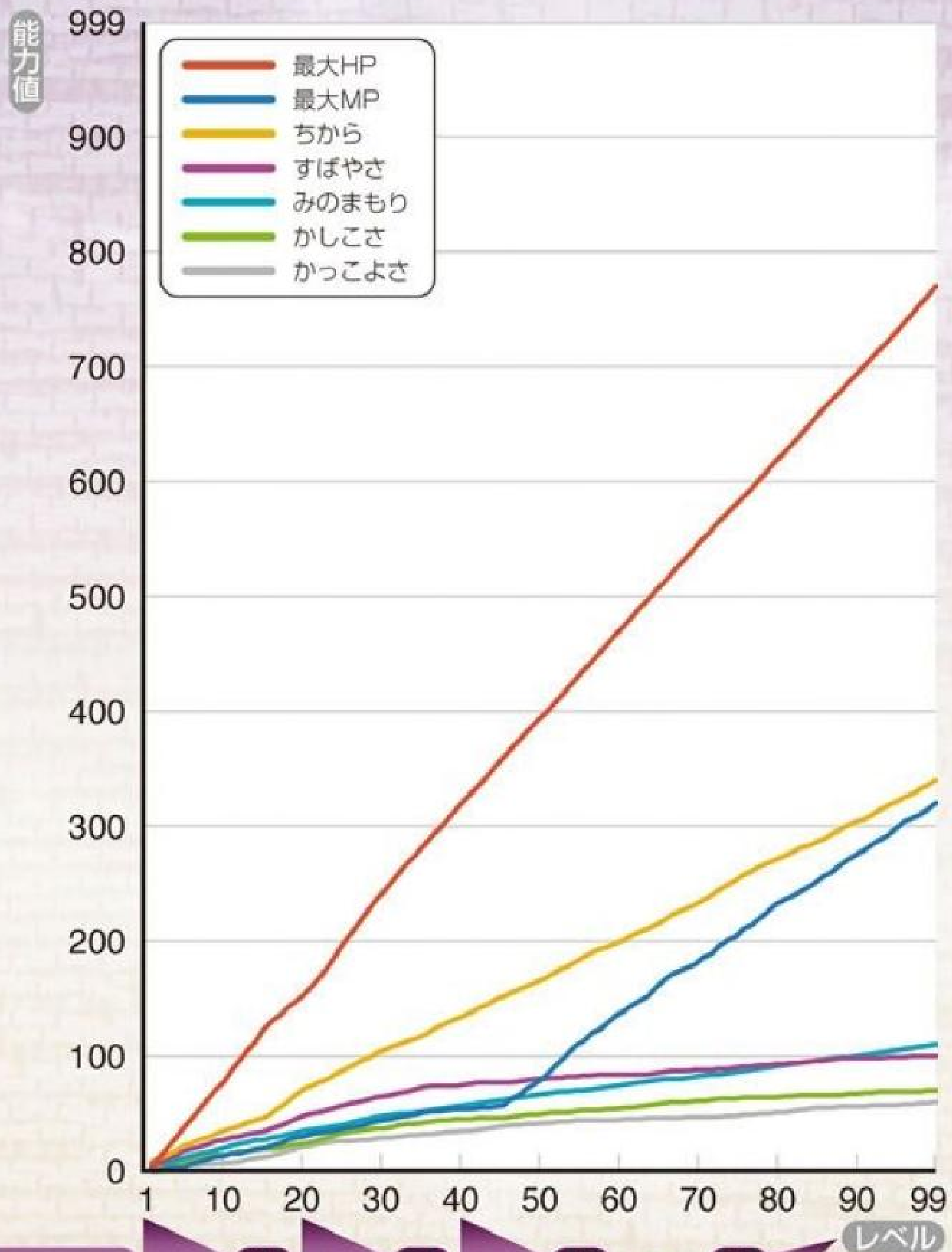
➡東の城壁のそばにいる。いったん城の前庭に出て回り込もう。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
4	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
9	まねまね	敵からの攻撃をまねしてやり返す
11	くちぶえ	魔物を呼び寄せて戦う
13	あなほり	穴を掘りお金や道具を入手
15	ねる	眠ってHPとMPを回復
17	すてみ	敵1体に直接攻撃の約2倍のダメージを与えるが、使用ターンは受けるダメージも約2倍になる

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPとちからが順調に伸び、レベル46からは最大MPも大幅に上がる。みのまもりの低さは、守備力の高い防具を装備することで補おう。



そのレベルに必要な経験値	レベル1	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	0	44703	508448	6281201	
最大HP	5	153	322	770	★★★☆
最大MP	0	30	54	320	★☆☆☆(半)
ちから	8	71	135	340	★★★☆
すばやさ	3	48	75	100	★☆☆☆(半)
みのまもり	5	35	57	110	★☆☆☆(半)
かしこさ	2	24	45	70	★☆☆☆(半)
かっこよさ	2	21	35	60	★★☆☆

装備できるもの

（アイコン）……たたき直すことができる

武器 【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン（たたき直し可）	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート（たたき直し可）	+97	+45
きせきのつるぎ（たたき直し可）	+100	+38
たいようのおうぎ（たたき直し可）	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい 【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい（たたき直し可）	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい（たたき直し可）	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全5種類】

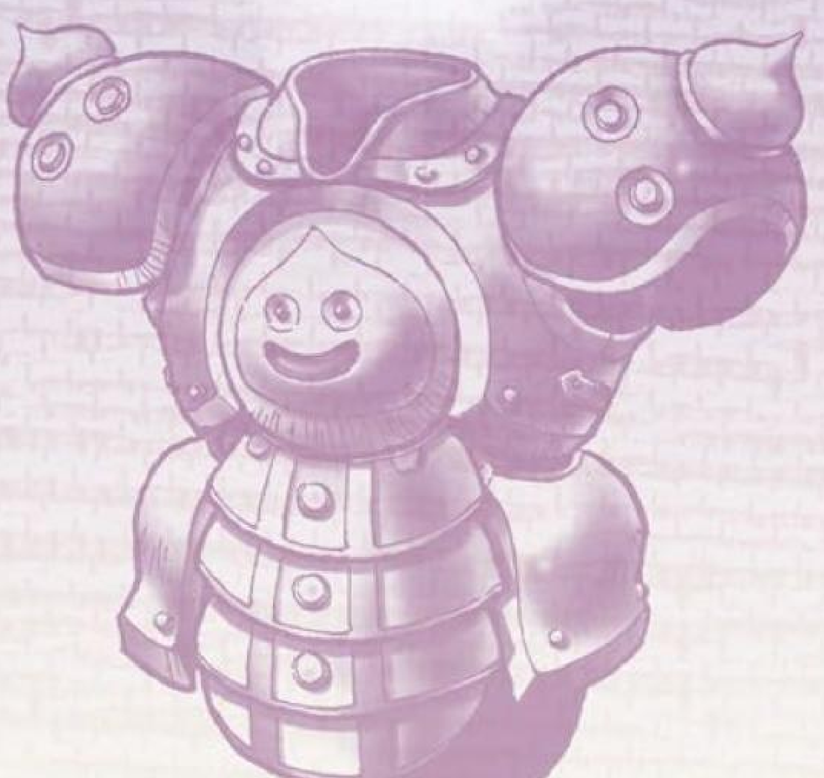
名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

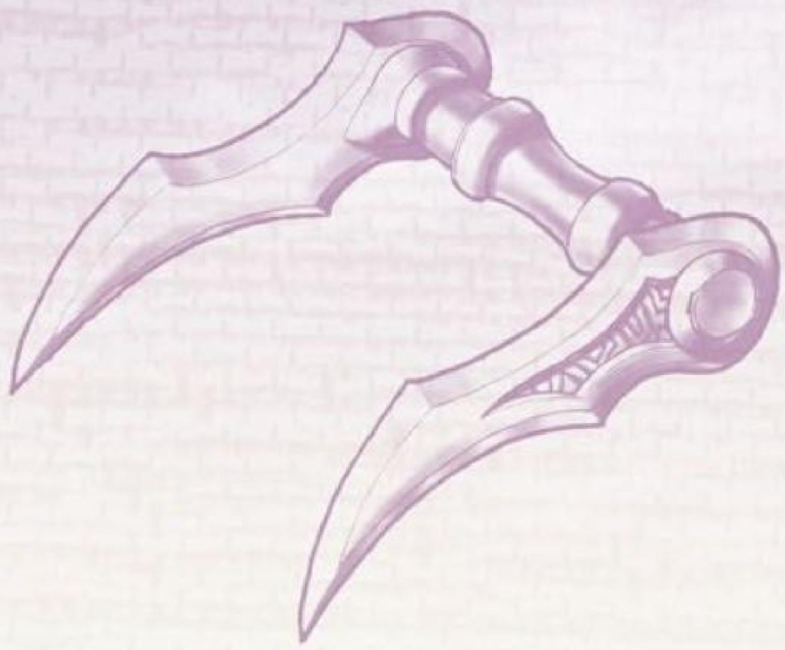
かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん（たたき直し可）	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ピンクパール	―	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18





大神官の転職アドバイス

ちからを活かす職業がよいが無理は禁物じゃ！

レベルが高くなるまではレンジャーをめざし、探索に便利な特技で馬車の中から仲間をサポートするのがオススメ。戦闘に参加するなら、ちからが上がるバトルマスターに転職して攻撃特技で戦っていこう。その際は、スカラなどで守備力を高めておくと安心だ。

特技で冒険を手助け

まずは 盗賊 → 商人 → 魔物マスター → めざせ レンジャー

しのびあしやおおごえなどの特技で、馬車の中にいても大活躍。

ぶちスライムの底力を発揮！

まずは 武闘家 → 戦士 → めざせ バトルマスター

寄り道 商人：所持金が少ないときは、商人になってお金を稼ぐ。

寄り道 僧侶：守備力を上げながら戦えるよう、スカラを覚えよう。

キングス





突撃しつつ回復もこなす

ちからと最大MPが高いので、直接攻撃も呪文も得意なのが特徴。また、ベホイミやザオリクといった回復呪文を覚えるため、攻撃役だけでなく回復役もまかせられる。効きにくい攻撃が多いので、パーティの先頭に立たせるのもいいだろう。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系
効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系
効かない攻撃	ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、おどりふうじ

初期装備品

(なし)



オシャレな人と旅をしたいなあ～。
高いランクで優勝した人がいいなあ～

仲間になる条件

オシャレを愛するキングスライムで、オシャレな人を探している。ベストドレッサーコンテスト(P.460)のランク7で優勝したあと、ポルテの館にいるキングスライムに話しかけてみよう。



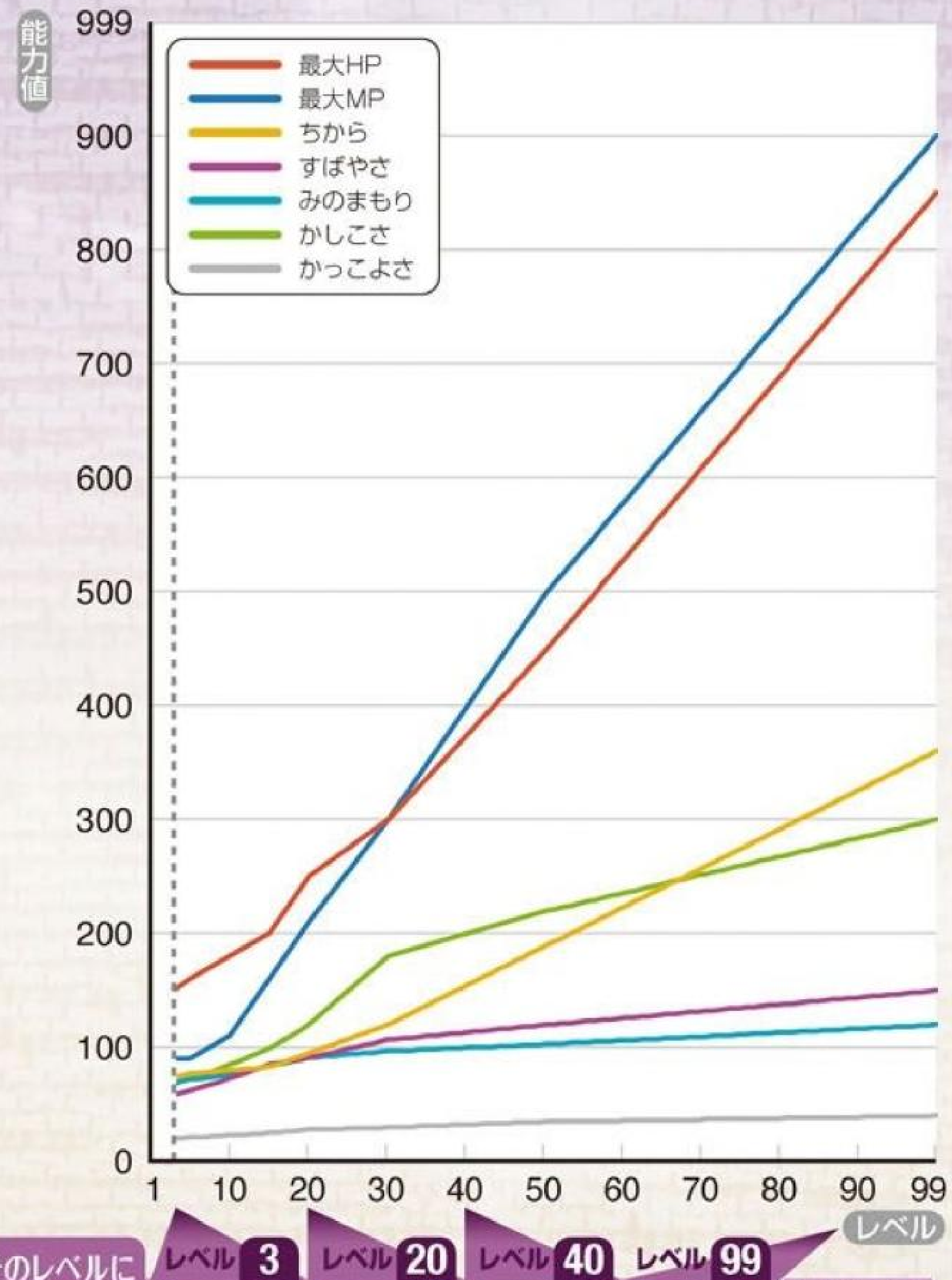
⬅ランクが上がるにつれセリフが変わる。勝ち上がるたびに話しかけてみるのも楽しい。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
最初から	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
最初から	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
4	ぱふぱふ	敵1体にダメージ
5	ちからため	次の直接攻撃などのダメージを2倍強に
7	つきとばし	敵1体をどこか遠くへ吹き飛ばす
10	たいあたり	敵1体と自分に残りHPの約8割のダメージ
15	ザオリク	味方ひとりを蘇生
20	パルプンテ	複数ある効果のいずれかが発生

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPと最大MP、ちからが高くなる。伸びにくいみのまもりも、もともとの値が高いので問題ない。そのぶん、レベルが上がるのは遅め。



そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	5296	614763	1790405	9171111	
最大HP	150	250	375	850	★★★½
最大MP	90	210	400	900	★★★★
ちから	73	95	155	360	★★★½
すばやさ	58	91	113	150	★½
みのまもり	68	91	100	120	★½
かしこさ	71	120	200	300	★★★½
かっこよさ	20	28	32	40	★½

装備できるもの

◆……たたき直すことができる

武器　【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン◆	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート◆	+97	+45
きせきのつるぎ◆	+100	+38
たいようのおうぎ◆	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい　【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい◆	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい◆	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾　【全5種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

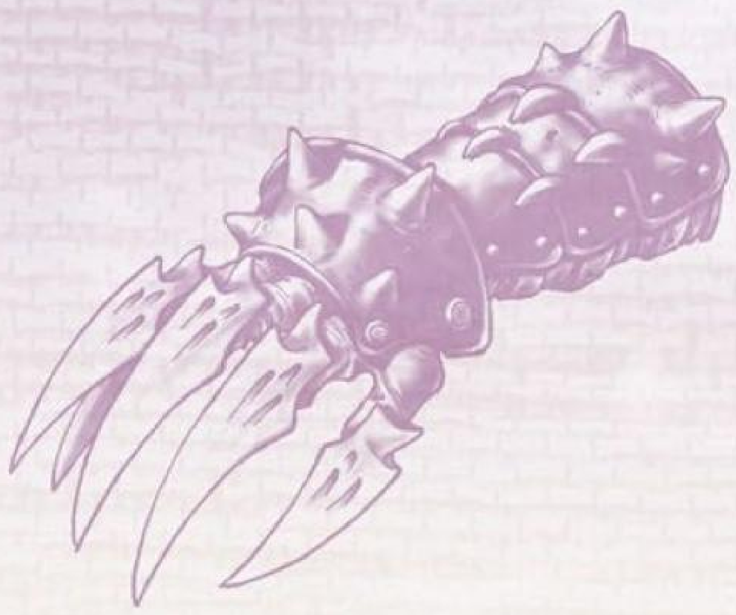
かぶと　【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん◆	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品　【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ピンクパール	―	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18





大神官の転職アドバイス

直接攻撃が得意で強い呪文も覚える職業がよいぞ！

最大MPとちからの両方が高いので、直接攻撃も呪文も得意な職業をめざそう。パラディンならば、高いHPを活かしたにおうだちで仲間を守ることもできる。魔法戦士の場合は、ルカナンやバイキルトを使って与えるダメージをさらに増やすといい。

大きな身体で仲間を守る

まずは：武闘家 → 僧侶 → めざせ：パラディン

寄り道：魔法使い

MPが高いので、強力なグランドクロスを使って攻撃していこう。

さらにダメージを与えられるように、ルカナンを覚えるのもいい。

パワーと呪文で猛攻！

まずは：戦士 → 魔法使い → めざせ：魔法戦士

メラゾーマや攻撃特技を駆使して、攻撃役として活躍していこう。

ルーキー



スライム



パワフルな攻撃で敵を打ち砕く

最初からちからとすばやさが高めで、直接攻撃が得意。最大MPは低いので、武闘家や踊り子などの職業でMPを消費しない特技を修得するといい。スラッジから教えてもらうかがやくいきも強力で重宝するはずだ。弱点は多くの呪文・特技がよく効いてしまい、状態変化になりやすいこと。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

初期装備品

(なし)



プルップルルー!

仲間になる条件

チャンピオンをめざす少し弱気なスライム。スライム格闘場のHランクで優勝すると、オーナーのスラッジからルーキーを強くするよう頼まれる。



⬅スライムたちしか入れない控え室で日夜トレーニングに励んでいる。



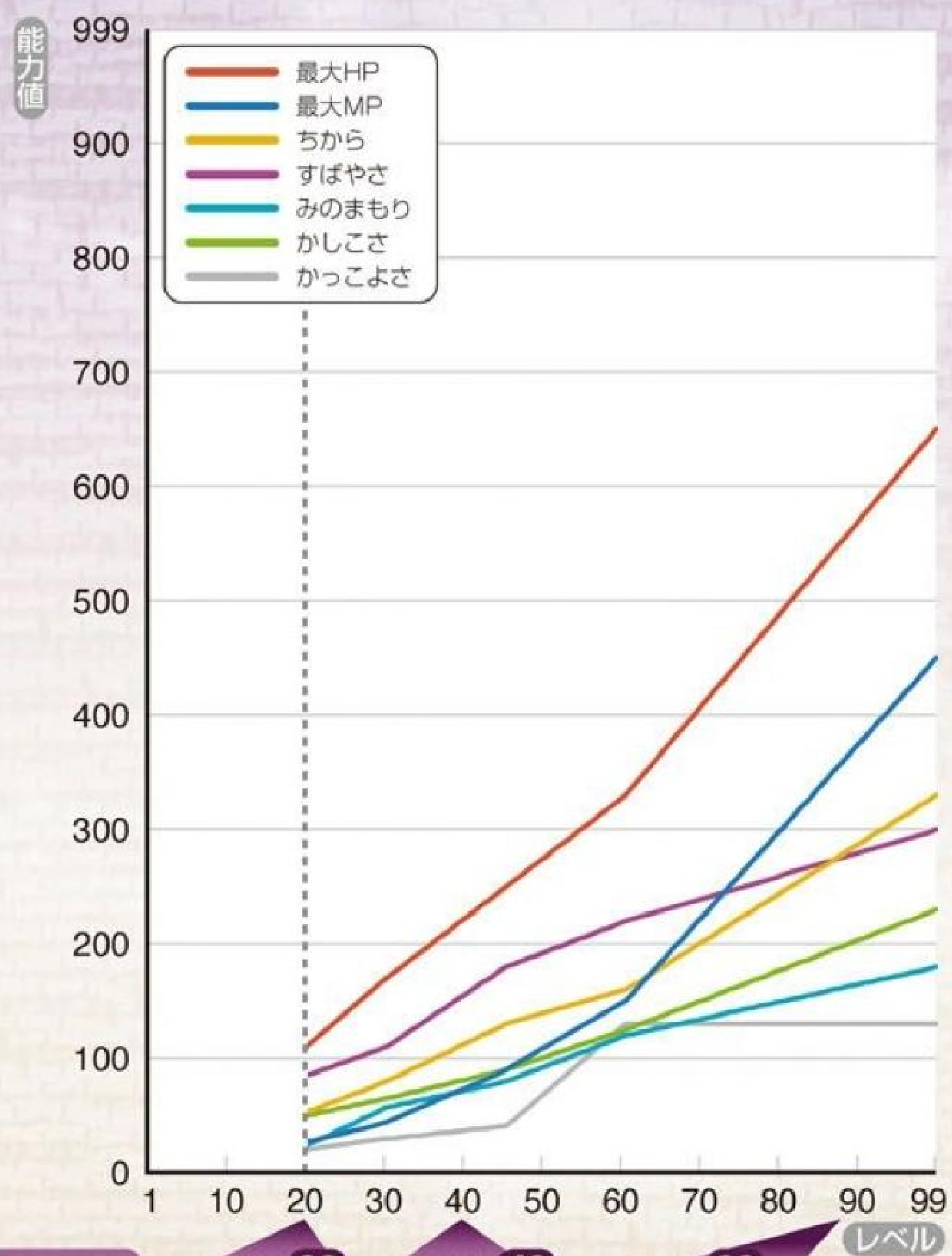
➡レベルが高くなると、スラッジがとっておきの技を教えてくれる。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	メラミ	敵1体に70~90のダメージ
最初から	ベギラマ	敵1グループに30~42のダメージ
最初から	ラリホー	敵1グループを眠らせる
最初から	スクルト	味方全員の守備力を上げる
最初から	ベホイミ	味方ひとりのHPを75~95回復
90	しゃくねつ	敵全体に150~170のダメージ
???	かがやくいき	敵全体に210~230のダメージ

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

全体的に能力値はそこそこ高いが、最大MPやみのまもりが高くなるのはかなりレベルが上がってから。ちからとすばやさは順調に伸びる。



そのレベルに必要な経験値	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	38690	493415	6327221	
最大HP	110	223	650	★★☆☆
最大MP	27	74	450	★☆☆☆
ちから	53	113	330	★★½☆
すばやさ	85	156	300	★★★☆
みのまもり	24	72	180	★☆☆☆
かしこさ	50	81	230	★★☆☆
かっこよさ	20	37	130	★★★☆

装備できるもの

◆……たたき直すことができる

武器　【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン◆	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート◆	+97	+45
きせきのつるぎ◆	+100	+38
たいようのおうぎ◆	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい　【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい◆	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい◆	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾　【全5種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと　【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん◆	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品　【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	−	+10
ピンクパール	−	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18





大神官の転職アドバイス

俊敏な動きと強力な特技で魔物を撃退するのじゃ！

長所のちからとすばやさをさらに高められる、バトルマスターをめざすといい。先手をとって敵を攻撃特技で蹴散らしていこう。また、MPを使わずに補助と回復ができるスーパースターもオススメだ。ムーンサルトによる攻撃も、かなりの威力を発揮する。

多彩な攻撃特技で戦う

武闘家（ますは）→ 戦士 → バトルマスター（めざせ）

まわしげりやせいけんづきなど、便利な特技を真っ先に覚えよう。

敵をほんろうしつつ攻撃！

踊り子（ますは）→ 遊び人 → スーパースター（めざせ）

寄り道：武闘家

高いちからを活かせるように、攻撃特技も修得しておきたい。

先手をとってメダパニダンスを使えば、戦いを有利に進められる。

ベホマン





打たれ強く頼りになる回復役

回復呪文が大得意で、ザオリクやベホマラーといった呪文を覚えていく。MPもかなり高いため、回復役に適任だ。また、みのまもりが高めで、戦闘中にチカラつきることが少ない。さらにザキ系やラリホー系、1ターン休み系の攻撃が効かず、行動を封じられにくいのも魅力といえる。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、バギ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、毒系、ルカニ系
効きにくい攻撃	メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系
効かない攻撃	ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、おどりふうじ、1ターン休み系

初期装備品

（なし）



オレ、ナカマ探してこの館に来た。え？まさかオマエがオレのナカマ？

仲間になる条件

友だちのマリリンを探しているベホマスライム。すれちがい通信をして、夢告白の本に夢告白を一定数以上集めると行けるようになる場所にいるので、話しかけてみよう。世界が平和になったあとは、ある場所を訪れても会うことができる。



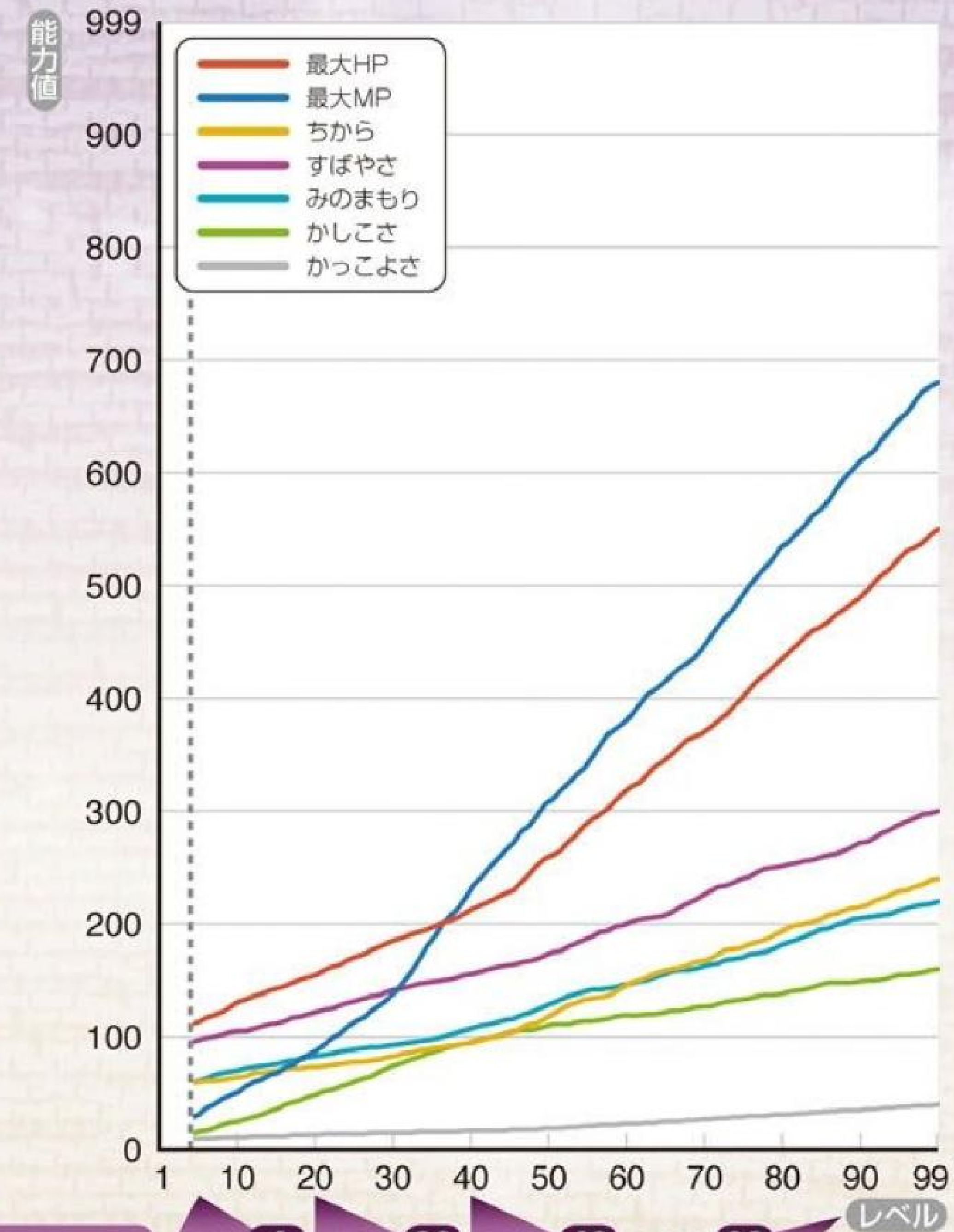
⬅すれちがいの館という場所に向かったらしいと、友だちのマリリンが教えてくれる。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
6	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
17	ザオリク	味方ひとりを蘇生
20	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
50	ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大MPとすばやさが高く、最大MPはレベル30からさらに伸びていく。レベルが低いうちはレベルアップに必要な経験値がやや多めだ。



そのレベルに必要な経験値	レベル4	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	3529	175143	698758	8689116	
最大HP	111	155	214	550	★★（1.5）
最大MP	28	88	235	680	★★★
ちから	60	73	95	240	★
すばやさ	95	122	156	300	★★★
みのまもり	59	83	108	220	★★（2.5）
かしこさ	14	49	96	160	★★（2.5）
かっこよさ	10	13	17	40	★（0.5）

装備できるもの

※……たたき直すことができる

武器 【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン※	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート※	+97	+45
きせきのつるぎ※	+100	+38
たいようのおうぎ※	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい 【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい※	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい※	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全5種類】

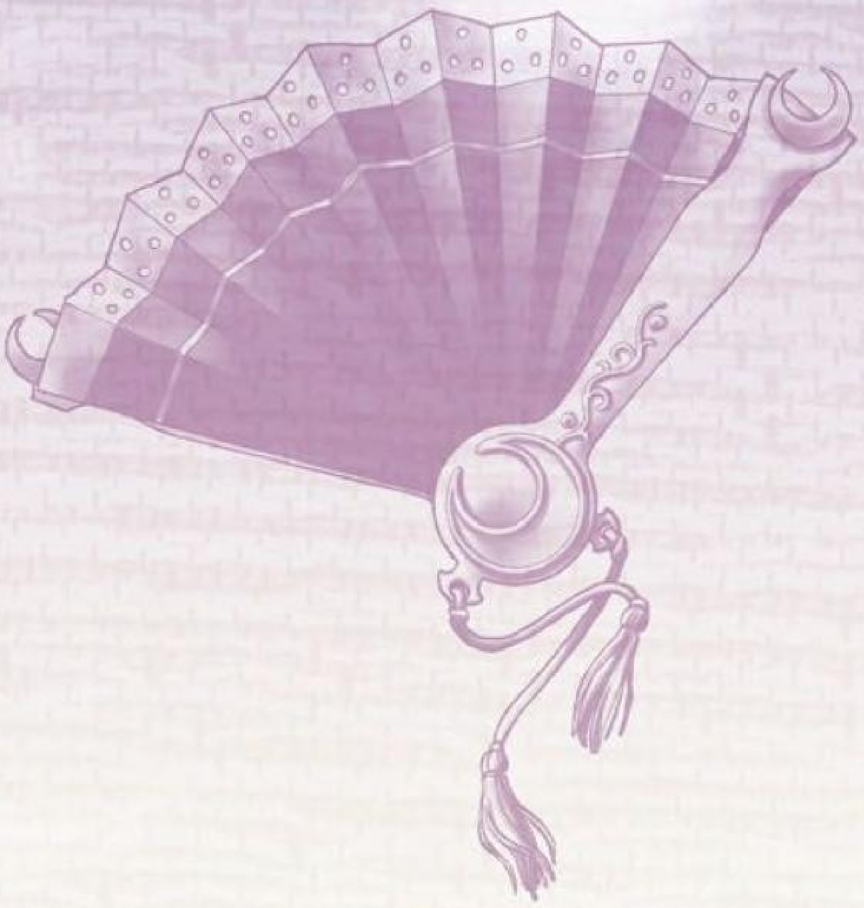
名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん※	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	—	+10
ピンクパール	—	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18

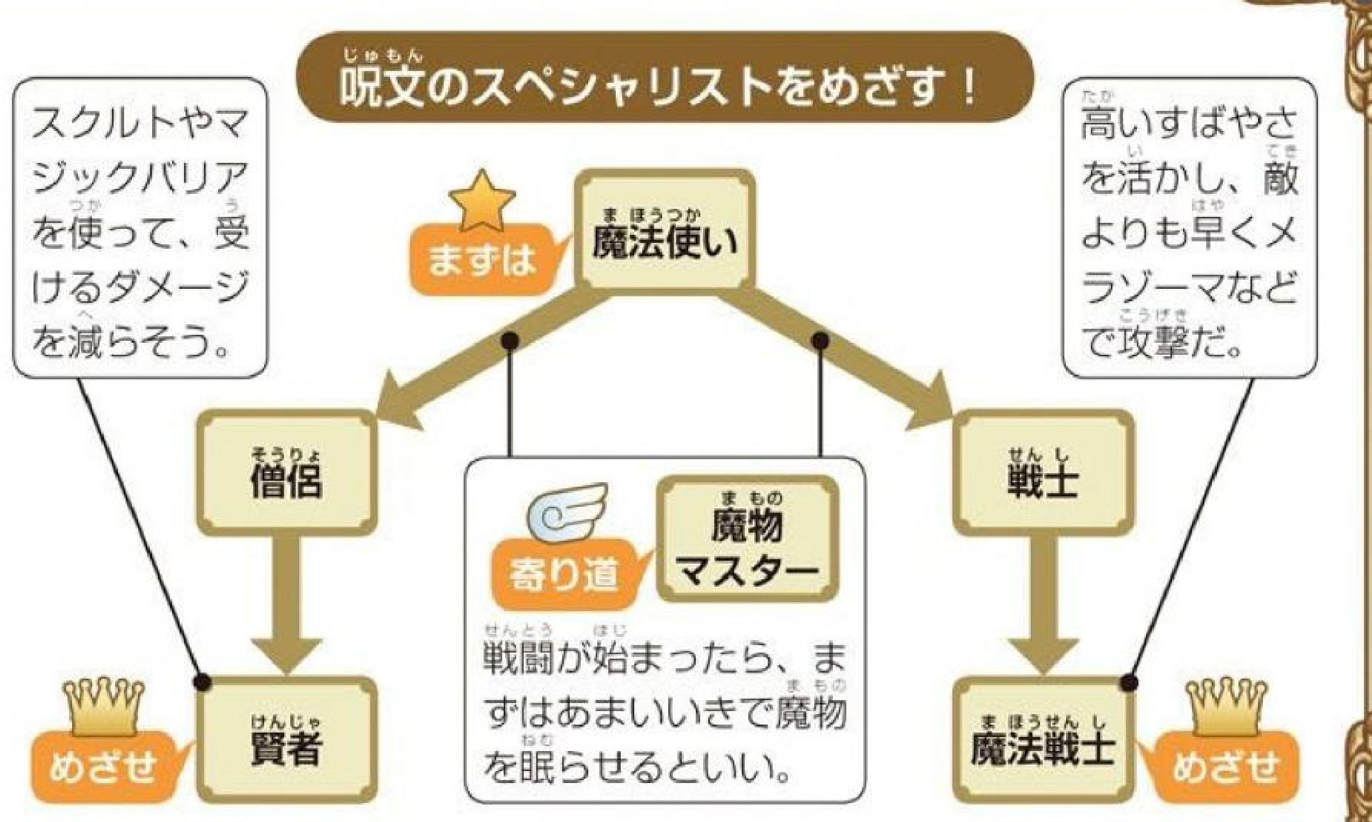




大神官の転職アドバイス

賢者や魔法戦士になって呪文をどんどん使うのじゃ！

MPが高いので、呪文をたくさん覚えられる賢者や魔法戦士をめざそう。まずは魔法使いになり、回復だけでなく攻撃や補助もできるようにするといい。また、途中で魔物マスターになって特技を覚えておけば、MPがなくなっても仲間を補助することができる。





マリリン



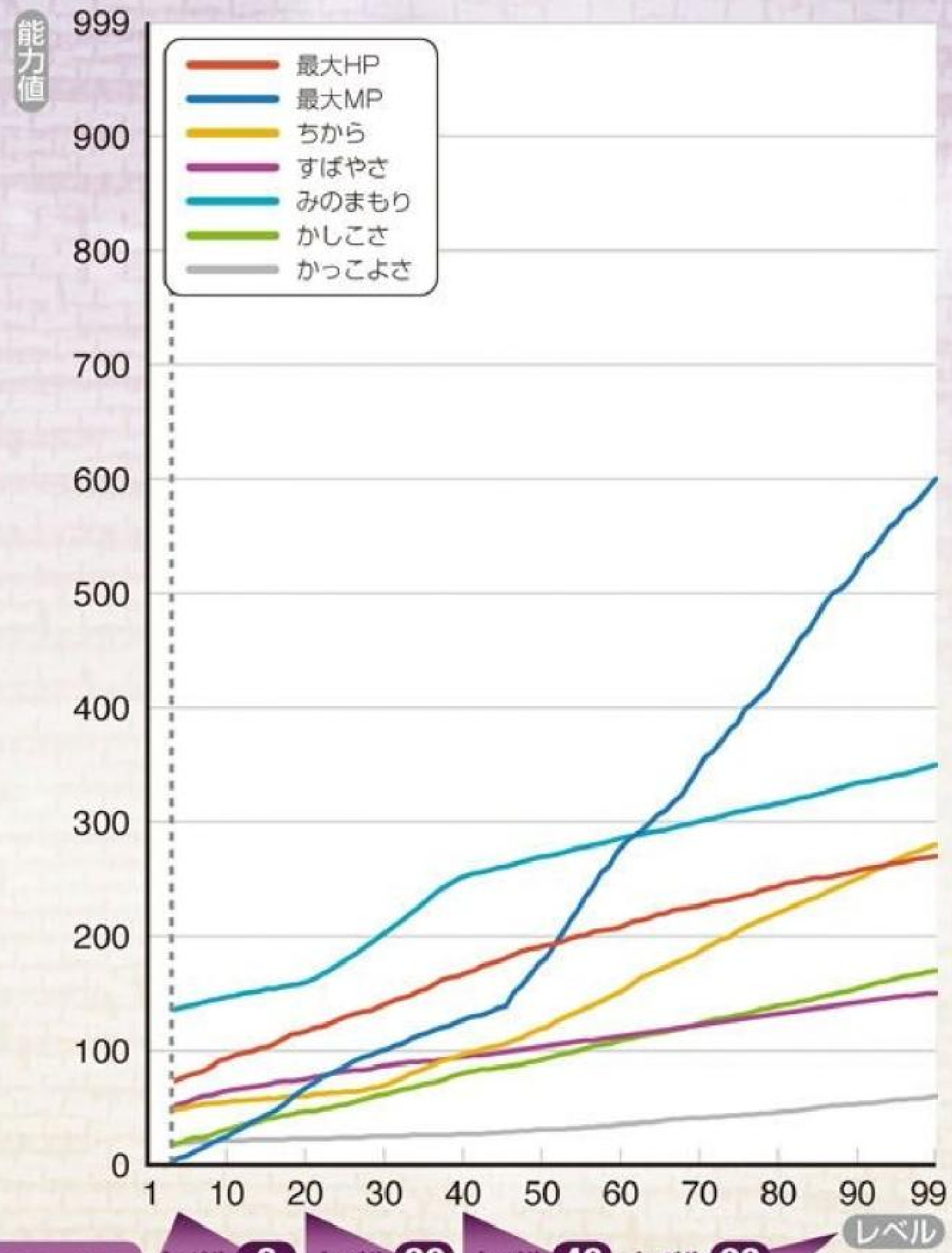
硬い殻で魔物の攻撃を防ぐ

みのまもりが高く、よく効いてしまう攻撃が少ないため大きなダメージを受けにくい。そこで、パーティの先頭で仲間の盾となって戦うといいだろう。HPは低いが、守備力の高い防具を装備すればチカラつきることは少ないはず。最初から使えるスクルトでさらに守りを固めれば万全だ。

よく効いてしまう攻撃	デイン系、メガンテ、ラリホー系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	ニフラム系
効かない攻撃	おどりふうじ

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最大HPはあまり伸びないものの、もとから高いみのまもりが非常によく伸びる。最大MPもレベルアップとともに順調に高くなっていく。



そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル20	レベル40	レベル99	伸びやすさ
	1038	87779	821677	9271834	
最大HP	72	117	168	270	★☆☆☆
最大MP	3	68	128	600	★½☆☆
ちから	48	60	98	280	★½☆☆
すばやさ	51	75	95	150	★☆☆☆
みのまもり	135	160	253	350	★★★½
かしこさ	17	47	81	170	★★☆☆
かっこよさ	18	23	27	60	★½☆☆

初期装備品

(なし)



友だちから逃げて海底にいるんだ。アタシ悪いマリンスライムだね

仲間になる条件

殻にこもりがちで、友だちから逃げているというスライム。ベホマンを連れているときに、海底の宿屋にいるマリンスライムに話しかけよう。



←ベホマンが仲間にいても、馬車の中やルイーダの店にいるとマリリンは気づかない。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	スクルト	味方全員の守備力を上げる
5	つめたいいき	敵全体に13～16のダメージ
17	つなみ	敵全体に30～40のダメージ(失敗することもある)
22	こおりのいき	敵全体に50～60のダメージ
35	こごえるふぶき	敵全体に120～140のダメージ

装備できるもの

◆……たたき直すことができる

武器　【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン◆	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート◆	+97	+45
きせきのつるぎ◆	+100	+38
たいようのおうぎ◆	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい　【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい◆	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい◆	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾　【全5種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

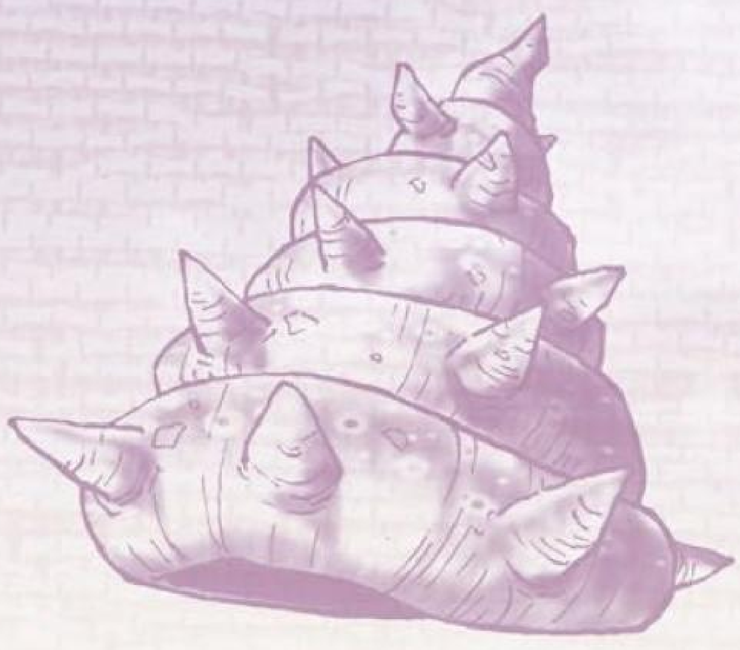
かぶと　【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん◆	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品　【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ピンクパール	―	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18

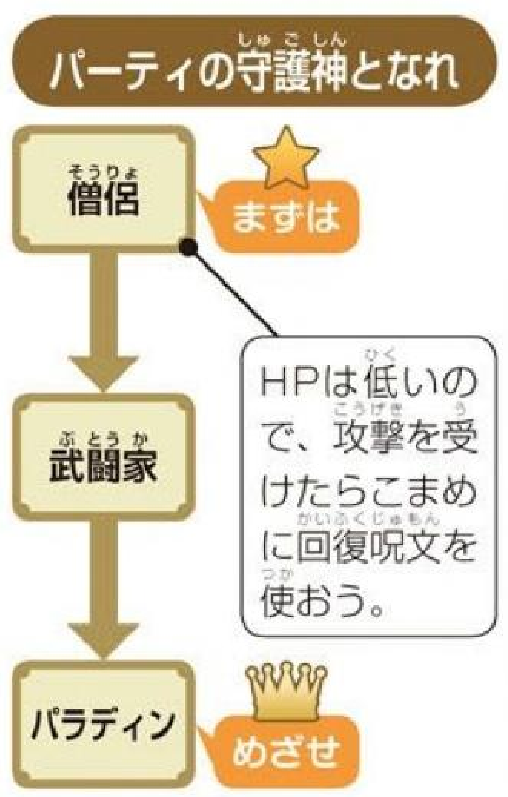


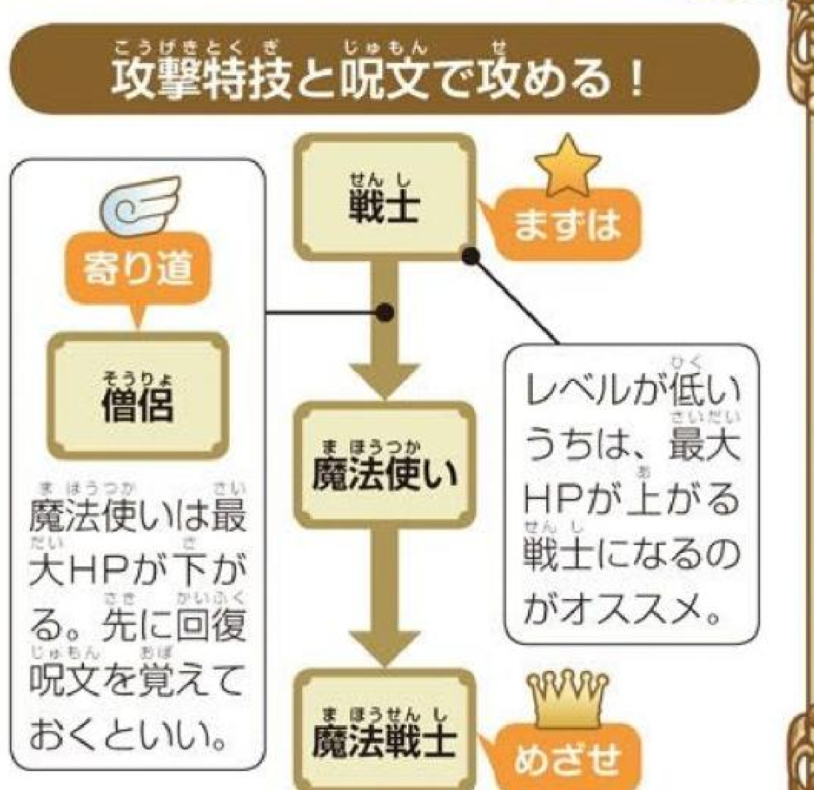


大神官の転職アドバイス

仲間を守るならパラディン、攻撃するなら魔法戦士じゃな

とにかくみのまもりが高いのでパラディンになって、におうだちで仲間をかばいながら戦おう。スカラやマジックバリアをかけておけばさらに安心だ。最大MPとちからの両方がそこそこ高いので、魔法戦士をめざすのもいい。攻撃特技と呪文を駆使して攻めよう。





はぐりん



最高のスピードと守備力を誇る

最大HPは低いが、みのまもりが極めて高いうえ、ほとんどの呪文・特技が効かないという鉄壁の守備を誇る。すばやさが高く、先手をとりやすいのも特徴だ。また、最初からはぐれメタルの職業についており、レベルアップ以外にも熟練度を上げることで強力な特技を覚えていく。

よく効いてしまう攻撃	メタルぎり
効きにくい攻撃	（なし）
効かない攻撃	ほぼ全部（ニフラム系をのぞく）



初期装備品

（なし）



キュルルルッ！

仲間になる条件

主人公になついてしまったはぐれメタルで、言葉はしゃべれないようだ。すれちがい通信を行って夢告白の本に夢告白を一定数以上集めると、ある場所へ行けるようになるので、そこにいるはぐれメタルを捕まえよう。また、世界が平和になったあとでも、その場所を訪れることができる。



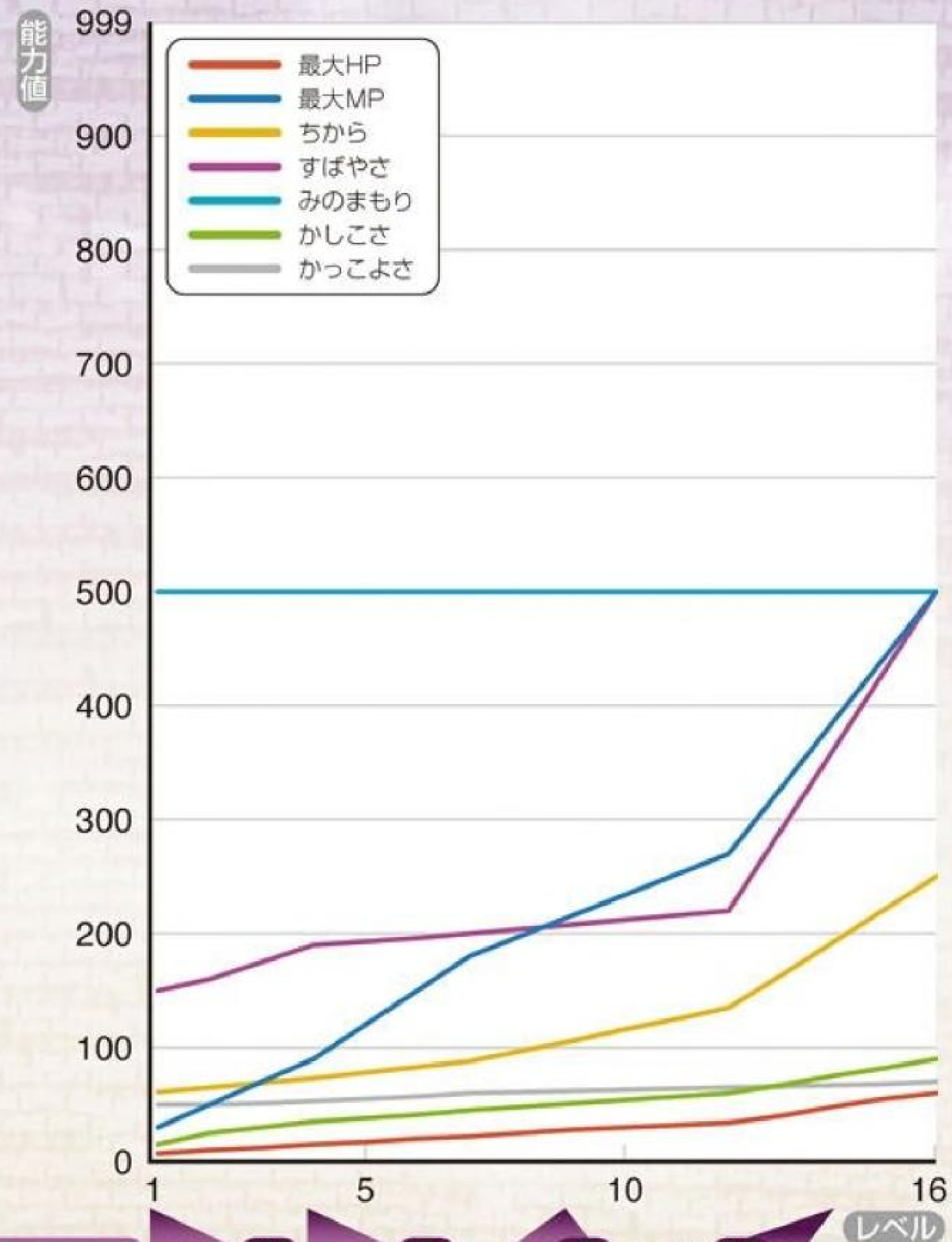
⬅とある建物の裏にある森ではぐりんを発見！ 森にいる男性と協力して捕まえよう。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
最初から	ギラ	敵1グループに16～24のダメージ
3	アストロン	1ターンの間、味方全員を鉄のカタマリに変える
5	ルーラ	訪れたことのある町や城へ移動
7	マダンテ	敵全体に残りMPの2倍のダメージ
14	ビッグバン	敵全体に300～400のダメージ

各能力値の伸びかたグラフと伸びやすさ

最初からみのまもりが500もあり、最大MPとすばやさもぐんぐん伸びる。レベルは16が最高だが、レベルアップに必要な経験値は膨大だ。



	レベル 1	レベル 3	レベル 8	レベル 16	伸びやすさ
そのレベルに必要な経験値	0	46250	763217	4953569	
最大HP	7	12	25	60	½☆☆☆
最大MP	30	70	198	500	★★½☆
ちから	61	69	97	250	★☆☆☆
すばやさ	150	175	204	500	★★★★
みのまもり	500	500	500	500	★★★★
かしこさ	15	30	48	90	½☆☆☆
かっこよさ	50	51	61	70	★★½☆

装備できるもの

※……たたき直すことができる

武器 【全21種類】

名前	攻撃力	かっこよさ
どくばり	+1	+15
とがったホネ	+6	+3
いしのキバ	+12	+3
ブーメラン	+15	+5
ゲントのつえ	+15	+16
てつのツメ	+21	+15
どくがのナイフ	+24	+13
やいばのブーメラン	+25	+19
はがねのキバ	+35	+8
キラーピアス	+35	+32
ほのおのツメ	+53	+21
つきのおうぎ	+60	+30
こおりのやいば	+62	+31
ほのおのブーメラン※	+65	+25
まじゅうのキバ	+73	+25
あくまのツメ	+90	+29
カルベロビュート※	+97	+45
きせきのつるぎ※	+100	+38
たいようのおうぎ※	+110	+49
メタルキングのけん	+130	+40
オリハルコンのキバ	+135	+37

よろい 【全15種類】

名前	守備力	かっこよさ
ただのぬのきれ	+3	0
ステテコパンツ	+15	−100
けがわのマント	+18	+18
スライムのふく	+20	+13
てつのむねあて	+23	+4
みかわしのふく	+28	+11
カメのこうら	+33	−15
ふしぎなボレロ	+40	−50
マジカルスカート	+45	+35
まほうのよろい※	+50	+38
みずのはごろも	+65	+42
スライムアーマー	+70	+30
エンデのよろい※	+90	+17
てんしのレオタード	+95	+88
メタルキングよろい	+115	+45

盾 【全5種類】

名前	守備力	かっこよさ
おなべのフタ	+2	−20
シルバートレイ	+18	+23
ちからのたて	+45	+33
みかがみのたて	+55	+38
メタルキングのたて	+70	+40

かぶと 【全9種類】

名前	守備力	かっこよさ
とんがりぼうし	+3	−2
かいがらぼうし	+7	+3
うさみみバンド	+20	+15
てっかめん※	+25	−10
やまびこのぼうし	+25	+2
かぜのぼうし	+28	+8
しあわせのぼうし	+35	−17
スライムメット	+40	+12
メタルキングヘルム	+70	+38

装飾品 【全12種類】

名前	効果	かっこよさ
メガンテのうでわ	―	+10
ピンクパール	―	+40
ガラスのくつ	早 −20	+45
ほしふるうでわ	早 ×2	+15
ちょうネクタイ	守 +2	+33
きんのゆびわ	守 +5	+5
いのりのゆびわ	守 +5	+22
おしゃれなバンダナ	守 +5	+28
メガザルのうでわ	守 +10	+25
ゴスペルリング	守 +15	+30
スライムピアス	攻 +5	+35
ちからのルビー	攻 +20	+18

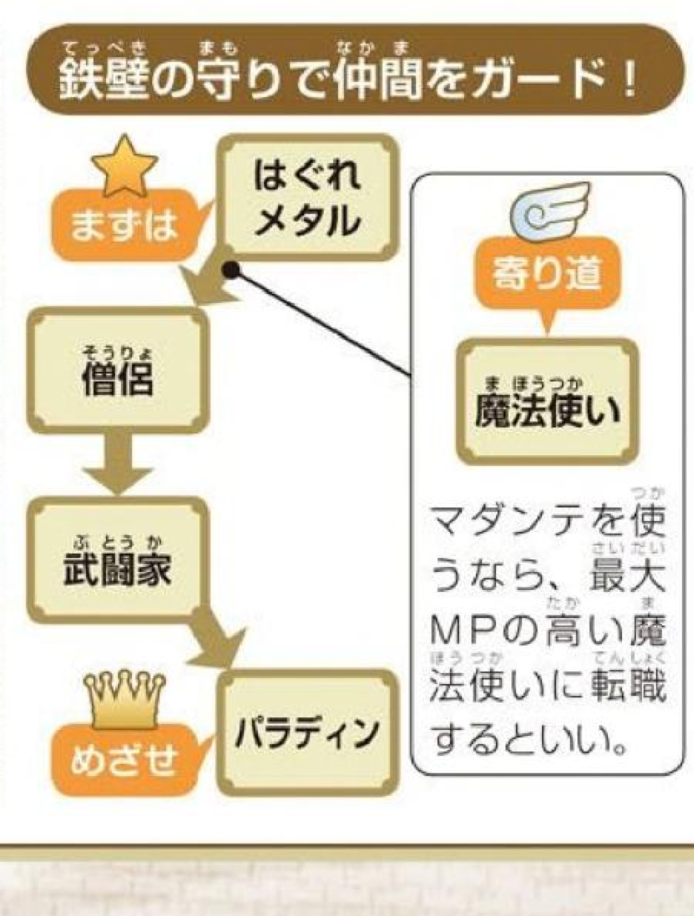


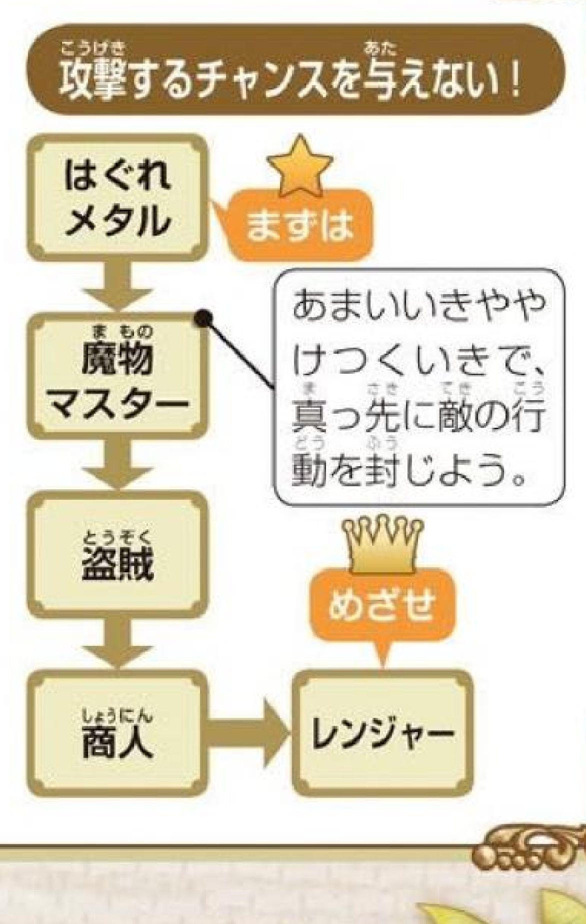


大神官の転職アドバイス

最高の守備とスピードを活かせる職業がよいぞ！

最初からついているはぐれメタルは強力な特技を覚える職業。まずはこれを極めよう。次に、におうだちを覚えるパラディンをめざすのがオススメ。ほとんどの攻撃が効かないはぐりんなら、安全に仲間を守れるのだ。レンジャーになって素早く補助するのもいい。





のぞいてみよう！知識の井戸 PART 2

武器や防具の特殊な効果を活用しよう

装備品のなかには、道具として使うと呪文や特技と同じ効果を発揮するものや、装備しているだけで呪文などを効きにくくしてくれるものがある。これらの装備品の効果を知り、さまざまな魔物との戦いで役立てていこう。



⬅みずのはごろもを装備してフバーハを唱えれば、はげしいほのおもダメージ激減！

戦闘中に道具として使える装備品

呪文・特技と同じ効果が現れるもの（赤い文字は対象が呪文・特技とちがうもの）

名前	現れる効果	対象
はじゃのつるぎ	ギラ	敵1グループ
グラコスのヤリ	スカラ	自分
ほのおのつるぎ	イオ	敵全体
まふうじのつえ	マホトーン	敵1グループ
マグマのつえ	マグマ	敵全体
ゲントのつえ	ベホイミ	味方ひとり
ふっかつのつえ	ザオラル	味方ひとり
うみなりのつえ	つなみ	敵全体
ほのおのツメ	メラミ	敵1体
こおりのやいば	ヒャダルコ	敵1グループ
らいめいのけん	ライデイン	敵全体
ラミアスのつるぎ	バイキルト	味方ひとり
ちからのたて	ベホイミ	自分
スフィーダのたて	マホターン	自分
ほしのかけら	メダパニ	敵1体

独自の効果が現れるもの

名前	現れる効果
いかずちのつえ	ギラ系の攻撃で敵1グループに20～30のダメージ
てんばつのつえ	バギ系の攻撃で敵1グループに15～35のダメージ
ふうじんのたて	敵全体を遠くへ飛ばす（系統はザキ系）

呪文・特技を効きにくくする装備品

状態変化が起こりにくくなるもの

名前	守備力	効果
てんしのレオタード	＋95	ザキ系の効果を受けにくくなる
メタルキングヘルム	＋70	ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、メダパニ系の効果を受けにくくなる
おうごんのティアラ	＋45	ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、メダパニ系の効果をかなり受けにくくなる
セバスのかぶと ※	＋50	（同上）

ダメージを軽減できるもの

種別	名前	守備力	軽減できるダメージの量						
			メラ系	ギラ系	イオ系	ヒャド系	バギ系	炎系	吹雪系
よろい	メタルキングよろい	＋115	0	0	0	0	0	25	25
	オルゴーのよろい ※	＋100	35	35	35	0	0	35	0
	ドラゴンローブ	＋95	30	30	30	0	0	30	30
	ギガントアーマー	＋92	0	0	0	0	0	15	15
	エンデのよろい	＋90	0	0	0	20	0	0	20
	プリンセスローブ	＋85	30	30	30	30	30	0	0
	まじんのよろい	＋85	15	15	15	0	0	15	0
	ほのおのよろい	＋70	0	0	0	20	0	0	20
	プラチナメイル	＋66	15	15	15	15	15	0	0
	みずのはごろも	＋65	30	30	30	0	0	30	0
	ドラゴンメイル	＋60	0	0	0	0	0	15	0
	せいれいのよろい	＋55	10	10	10	10	10	0	0
	あつでのよろい	＋50	0	0	0	0	0	10	10
	まほうのよろい	＋50	10	10	10	10	10	0	0
	マジカルスカート	＋45	20	20	20	20	20	0	0
	シルバーメイル	＋43	8	8	8	8	8	0	0
	まどうしのローブ	＋37	15	15	15	0	0	0	0
盾	メタルキングのたて	＋70	30	30	30	0	0	30	30
	スフィーダのたて	＋65	0	0	0	30	0	0	30
	オーガシールド ※	＋65	0	0	0	0	0	10	10
	エンデのたて	＋60	15	15	15	0	0	15	0
	みかがみのたて	＋55	25	25	25	0	0	25	0
	ほのおのたて	＋40	0	0	0	20	0	0	20
	ドラゴンシールド	＋30	0	0	0	0	0	15	15
	プラチナシールド	＋25	10	10	10	0	0	10	0
	まほうのたて	＋20	8	8	8	0	0	0	0
	てつのたて	＋16	0	0	0	0	0	4	4

※ おしゃれなかじやでたたき直したあとの守備力を記載。

CHAPTER

3

職業ガイダンス

—しょくぎょうガイダンス—



CHAPTER3

職業の基礎知識

それぞれの職業は覚える呪文・特技や変化する能力値がちがい、戦いかたに大きく影響してくる。各職業について詳しく知り、上手な戦いかたを身につけよう。

職業ごとに得意な分野がある

戦闘中の行動はおもに攻撃、回復、補助の3つに分けられる。ちからが上がる戦士なら直接攻撃を中心に繰り出す攻撃役を、回復呪文を覚える僧侶なら回復役を担当するなど、職業には向いている役割がある。各職業がどの役に適しているのかを知り、その特徴を最大限に活かして戦おう。

戦闘でのおもな役割と適した職業

攻撃役 直接攻撃や攻撃呪文で敵にダメージを与えていく
- 戦士
- 武闘家
- 魔法使い
- バトルマスター
- 魔法戦士
- ドラゴン　など

回復役 回復呪文や回復特技で仲間のHPを回復する
- 僧侶
- 賢者
- パラディン
- スーパースター　など

補助役 敵の行動を封じたり、仲間の能力をアップさせる
- 踊り子
- 盗賊
- 魔物マスター
- 商人
- 遊び人
- レンジャー　など

上級職を見すえて転職していこう

複数の職業を極めると転職できる上級職は、能力値が高く強力な呪文・特技を覚える。転職する際は、上級職になることを第一に考えよう。たとえば盗賊を極めたなら、次は商人か魔物マスターに転職して、ゆくゆくはレンジャーをめざすといった具合だ。また、パーティに同じ職業がたくさんいても、使える呪文・特技が限られてしまう。それぞれがちがった上級職をめざしていこう。

上級職へ転職する流れ(左につながれた職業の熟練度をすべて★×8にすれば転職できるようになる)



※1 主人公のみ、つながれた4つの上級職のうちひとつの職業の熟練度を★×8にしていれば勇者に転職できる。
※2 ドランゴはドラゴンのさとりを所持していなくても転職できる。 ※3 はぐりんははぐれのさとりを所持していなくても転職できる。

JOB DATA LIST

職業データリスト

全部で18ある職業の覚える呪文・特技や特殊な能力など、職業についての詳しい情報を掲載。転職するときの参考にしてほしい。

リストの見かた


強烈な技を次々に繰り出す猛者

上級職 バトルマスター

攻撃

転職条件 戦士と武闘家の熟練度を★×8にする

強靭な肉体を誇る、戦闘のプロフェッショナル。特定の種類の魔物に大ダメージを与えたり、敵全体を攻撃したりと、多彩な攻撃特技を覚えていく。また、魔物の攻撃を打ち払って無効にすることがあるのも特徴だ。

能力値の変化

最大HP	20% アップ！
最大MP	40% ダウン
ちから	15% アップ！
すばやさ	10% アップ！
みのまもり	10% アップ！
かしこさ	20% ダウン
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度		覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1	ジュニアきゅう	しんくうぎり(P.129)	―
★×2	フェザーきゅう	ゾンビぎり(P.130)	15
★×3	ライトきゅう	うけながし(P.143)	20
★×4	ミドルきゅう	さみだれ(P.132)	30
★×5	ヘビーきゅう	とびひざ(P.131)	35
★×6	むさべつきゅう	ドラゴンぎり(P.130)	40
★×7	チャンピオン	がんせきおとし(P.133)	50
★×8	ゴッドハンド	メタルぎり(P.130)	60

ちからがさらに20アップ！

遅い(極めるまで戦闘250回)

バトルマスターはこう戦おう！ 魔物の数や種類に合った特技を使う

戦士と武闘家、そしてバトルマスターで覚える数々の攻撃特技を駆使して戦おう。パワー系が良く効く相手には、せいけんづきやがんせきおとしで攻撃だ。これらが効かないようなら、相手の弱点や系統に合わせてとびひざげりやドラゴンぎりを使うか、まわしげりで一掃するといい。

特殊な能力

戦闘中に魔物の攻撃を打ち払うことがある

フェザーきゅうから、熟練度の段階が上がるほど身をかわせる攻撃を打ち払い無効にすることが増える。職業を極めると、8回に1回程度の割合で打ち払うようになる。

105

❶**職業の名前**

❷**上級職／モンスター職アイコン**…その職業が上級職もしくはモンスター職の場合、アイコンで示している。

❸**役割**…左ページで説明した、その職業が得意とする役割のアイコンを明るくして示している。

❹**転職条件**…その職業に転職するための条件。

❺**特徴**…その職業の能力値や覚える呪文・特技など、特徴を紹介している。

❻**各熟練度で覚える呪文・特技**…それぞれの熟練度になったときに覚える呪文・特技と、ひとつ前の熟練度からその熟練度に達するのに必要な戦闘の回数。弱い敵と戦っても回数はカウントされない(P.047)。★×1で覚える呪文・特技だけは転職後に1回戦闘すれば覚える。

❼**職業を極めたときの効果**…熟練度が★×8になり、職業を極めたときに特別な効果を得られる職業では、その内容を記している。この効果はその職業についているときのみ得られる。

❽**熟練の早さ**…熟練度の上がりやすさと、極めるまでに必要な総戦闘回数を記している。

❾**能力値の変化**…その職業に転職したときに変化する能力値と変化する量(%)。職業についていないときの値から、記載しているぶん変化する。

❿**戦いかた**…その職業のおもな戦いかたと役割。

⓫**特殊な能力**…その職業についているときのみ発揮される特殊な能力がある場合は、その解説をしている。

豪快な剣技で魔物を圧倒

攻撃 回復 補助

戦士

転職条件	なし







HPとちからが高く、攻撃役を担当するのに向く職業。覚える特技ははやぶさぎりやまじんぎりといった、敵1体に大ダメージを与えるものが多い。きあいためを使えば、さらにダメージを増やすことも可能だ。

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	10%アップ！
最大MP	60%ダウン
ちから	10%アップ！
すばやさ	35%ダウン
みのまもり	変化なし
かしこさ	30%ダウン
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 みならい	―	―
★×2 しゅぎょうちゅう	きあいため(P.142)	10
★×3 いっぱし	―	10
★×4 ベテラン	もろばぎり(P.130)	15
★×5 すごうで	しっぷうづき(P.129)	20
★×6 たつじん	みなごろし(P.131)	30
★×7 けんごう	はやぶさぎり(P.130)	30
★×8 ソードマスター	まじんぎり(P.131)	35

熟練の早さ かなり早い(極めるまで戦闘150回)

戦士はこう戦おう！ 直接攻撃と特技でダメージを与えていこう

ちからが10%上がることを活かして、直接攻撃で攻めるのが基本。HPの高い魔物が現れたときは、きあいためを使うといい。そうすれば直接攻撃のダメージが2倍以上になるうえ、よけられることもなくなるのだ。熟練度が上がってはやぶさぎりを覚えたあとは、基本的にこれを使っていこう。直接攻撃の約1.5倍のダメージを与えられるので、強敵相手にはとくに頼れる特技だ。



⬅きあいためやバイキルトを使っても、はやぶさぎりは1発目しかダメージが増えない。



⬅もう少しで倒せそうな敵がいるなら、しっぷうづきで素早くトドメを刺してしまおう。

素早い動きで巧みに攻める

攻撃 回復 補助

武闘家

転職条件	なし

格闘術を使いこなす攻撃の専門家。素早く動き、魔物に先んじて、まわしげりやせいけんづきなどの多彩な特技を放っていける。その誰よりも素早く繰り出される直接攻撃は、会心の一撃になることも多い。



電光石火の4連撃！



まわしげりでまとめて攻撃！



せいけんづきで大ダメージ！

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	変化なし
最大MP	50%ダウン
ちから	変化なし
すばやさ	15%アップ！
みのまもり	10%ダウン
かしこさ	20%ダウン
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 まきわり	あしばらい(P.141)	―
★×2 しろおび	まわしげり(P.132)	16
★×3 しょだん	かまいたち(P.133)	16
★×4 くろおび	みかわしきゃく(P.143)	28
★×5 しはんだい	せいけんづき(P.131)	30
★×6 しはん	きゅうしゅづき(P.137)	35
★×7 めんきょかいでん	ともえなげ(P.138)	33
★×8 かくとうおう	ばくれつけん(P.132)	42

熟練の早さ 早い(極めるまで戦闘200回)

武闘家はこう戦おう！ バリエーション豊かな特技を使いわけよう

覚える特技のほとんどは攻撃特技だが、どれも性質が大きく異なる。魔物の数が少ないときは敵1体に大ダメージを与えられるせいけんづき、多いようならグループを攻撃できるまわしげりと、状況に応じて使いわけていこう。また、すばやさが上がるため、魔物より先に行動できることが多い。ピンチの仲間をすぐに回復できるように、回復用のアイテムを持たせておくといい。



←かまいたちは攻撃のミスが少ない特技。マヌーサをかけられたら積極的に使おう。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

直接攻撃時に会心の一撃が出やすくなる

しょだんから、熟練度の段階が上がるほど会心の一撃が出やすくなる。職業を極めると、8回に1回程度の割合で会心の一撃が出るようになる。

多種多様な呪文で魔物を蹴散らす

攻撃 回復 補助

魔法使い

転職条件	なし

魔物からMPを奪い取る!



守備力を下げて大ダメージを狙え!



ベギラゴンで魔物を一掃!



高い魔力を秘め、たくさんの呪文を修得する職業。HPやみのまもりが低下するので非常に打たれ弱いが、そのぶん最大MPが高く、強力な攻撃呪文で魔物を圧倒できる。補助呪文で魔物の行動を妨害することも得意だ。

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	40%ダウン
最大MP	10%アップ!
ちから	40%ダウン
すばやさ	5%ダウン
みのまもり	40%ダウン
かしこさ	20%アップ!
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 みならい	メラミ(P.116)、ラリホー(P.121)	―
★×2 つかいばしり	ギラ(P.116)、マヌーサ(P.122)	13
★×3 おぼえたて	ベギラマ(P.116)、ルーラ(P.127)	15
★×4 いちにんまえ	メダパニ(P.121)、ルカナン(P.122)	15
★×5 ようじゅつし	イオラ(P.118)、リレミト(P.127)	32
★×6 まじゅつし	ヒャダルコ(P.117)、マホトラ(P.122)	30
★×7 まどうし	ラリホーマ(P.121)	40
★×8 だいまどうし	ベギラゴン(P.117)、マホカンタ(P.123)	35

熟練の早さ　早い(極めるまで戦闘180回)

魔法使いはこう戦おう! 魔物の数や弱点に応じて呪文を唱えよう

攻撃呪文でダメージを与えたり、ルカナンやマヌーサなどを使って仲間の援護をするのが基本の戦いかた。攻撃呪文はメラ系は敵1体、イオ系は敵全体などそれぞれ系統や対象がちがうので、魔物の数や弱点に合わせて使い分けていきたい。残りMPが少なくなってきたら、マホトラで魔物からMPを奪ったり、ほのおのツメなどの特殊効果がある装備品を使って戦うといい。



⬅攻撃力が高い敵にはマヌーサ、守備力が高い敵にはルカナンを使うのがオススメ。



⬅最大MPが低い魔物からMPを奪えば、呪文を使わせないようにすることもできる。

聖なるチカラで仲間を治療する

攻撃　回復　補助

僧侶

転職条件	なし

仲間の傷を癒したり、守備力を上げる呪文を覚える回復と補助のエキスパート。さらにバギやザキといった呪文で、攻撃に参加することもできる。魔法使いと比べて、HPやみのまもりがそれほど下がらないのも特徴だ。



邪悪な魔物を昇天させる



傷ついた仲間を呪文で回復！



守備力を上げて猛攻に備える

能力値の変化

能力	変化
最大HP	20%ダウン
最大MP	変化なし
ちから	20%ダウン
すばやさ	10%ダウン
みのまもり	30%ダウン
かしこさ	10%アップ！
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 みならい	ニフラム(P.121)、ホイミ(P.125)	―
★×2 しゅぎょうちゅう	バギ(P.117)、キアリー(P.126)	19
★×3 しんかん	マホトーン(P.122)、スカラ(P.123)	18
★×4 しさい	ベホイミ(P.125)、キアリク(P.126)	13
★×5 こうしさい	ザキ(P.119)、スクルト(P.123)	30
★×6 そうじょう	バギマ(P.118)	20
★×7 だいそうじょう	ザラキ(P.119)、ベホマ(P.125)	30
★×8 ほうおう	ザオラル(P.126)	30

熟練の早さ　早い（極めるまで戦闘160回）

僧侶はこう戦おう！　回復を中心にザキや道具で攻撃もしよう

ベホイミやスクルトで、仲間の回復や補助をするのがおもな役目。パーティに欠かせない回復役なので、並び順は後ろの方にして敵から狙われにくくしよう。攻撃に参加するときは、ちからの高い仲間なら直接攻撃を行い、ちからの低い仲間は特殊効果がある装備品を使うのがオススメ。また、ザキ系が有効な相手には積極的にザキやザラキを使って、一気に倒していくといい。



←回復役がチカラつきると、全滅する危険もある。残りHPにはとくに気を配りたい。



←手ごわい相手でも、ザキ系が有効ならザラキで一気に息の根を止めることも可能。

魔物をも魅了するトップダンサー

攻撃 回復 **補助**

踊り子

転職条件	なし



死へと導く神の踊り手



流れるような動きで身をかわす！



メダパニダンスで魔物を惑わす

見る者たちをくぎづけにする踊りの名手。全体的に能力値が低く肉弾戦には向かないが、状態変化を引き起こすさまざまな踊りで仲間を援護できる。また、舞うような動きで、魔物の攻撃をかわすこともある。

能力値の変化

能力	変化
最大HP	30%ダウン
最大MP	20%ダウン
ちから	30%ダウン
すばやさ	30%アップ！
みのまもり	40%ダウン
かしこさ	変化なし
かっこよさ	10%アップ！

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 どさまわり	さそうおどり(P.140)	―
★×2 ぜんざ	みかわしきゃく(P.143)	5
★×3 ステージデビュー	ふしぎなおどり(P.142)	13
★×4 バックダンサー	メダパニダンス(P.139)	20
★×5 おひねり	うけながし(P.143)	15
★×6 はくしゅかっさい	おどりふうじ(P.140)	29
★×7 トップダンサー	マホトラおどり(P.142)	15
★×8 かみのおどりて	しのおどり(P.138)	23

熟練の早さ かなり早い(極めるまで戦闘120回)

踊り子はこう戦おう！ メダパニダンスを踊って行動を封じる

すばやさが高く先手をとりやすいので、メダパニダンスやさそうおどりで敵の動きを封じていこう。ザキ系がよく効く魔物には、しのおどりもオススメ。成功確率はザキの半分程度だが、敵全体に効果があるうえ、MPを消費しないため気兼ねなく使える。また、敵が呪文を使ってくるなら、マホトラおどりでMPを奪ってしまおう。この特技は、マホトラが効かない敵にも有効なのだ。



←しのおどりやふしぎなおどりをしてくる魔物には、おどりふうじを使うのが有効だ。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

攻撃されたときに身をかわしやすくなる

ステージデビューから、熟練度の段階が上がるほど身をかわすことが多くなる。職業を極めると、8回に1回程度の割合で身をかわすようになる。

お宝探しはおまかせ！

攻撃　回復　補助

盗賊

転職条件	なし

お宝集めをなりわいとし、とうぞくのはなやレミラーマなどの探索に便利な呪文・特技を覚える。また、動きが俊敏で魔物より先に行動できることが多いほか、魔物が持っているアイテムを盗むこともできる。



魔物の目を忍びこっそり移動



スキをついてお宝ゲット！



砂をまきあげて目くらまし！

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	10%ダウン
最大MP	40%ダウン
ちから	10%ダウン
すばやさ	20%アップ！
みのまもり	30%ダウン
かしこさ	10%ダウン
かっこよさ	20%ダウン

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 かけだし	すなけむり(P.140)	ー
★×2 したっぱ	タカのめ(P.149)	8
★×3 いっちょまえ	いしつぶて(P.132)	9
★×4 うできき	つきとばし(P.137)	13
★×5 すごうで	フローミ(P.128)	18
★×6 かみわざ	しのびあし(P.149)	18
★×7 おやぶん	とうぞくのはな(P.149)	44
★×8 おおおやぶん	レミラーマ(P.128)	30

熟練の早さ かなり早い（極めるまで戦闘140回）

盗賊はこう戦おう！　先手をとってすなけむりで命中率を下げる

すばやさが上がる盗賊は、先手をとりやすい。まずはすなけむりで敵をマヌーサ状態にしてしまおう。それから直接攻撃や、ザキと同じ効果があるつきとばしで攻めていくのだ。ちからがあまり下がらないため、直接攻撃でも十分戦力になる。

なお、盗賊は戦闘後に敵が持っているアイテムを盗んでいることがある。ほしいアイテムがあるなら、複数の盗賊を戦闘に参加させるといい。



←みのまもりがかなり低いが、すなけむりで攻撃の命中率を下げておけば安全に戦える。

特殊な能力　とくしゅなのうりょく

魔物からアイテムを盗むことがある

戦闘終了時に、魔物が落とすアイテムを盗んでいることがある。熟練度の段階が上がったり、戦闘に参加する盗賊の人数が多いほど、盗む確率が上がる。

多彩な"息"で援護する魔物博士

攻撃　回復　補助

魔物マスター

転職条件	なし







魔物のことを熟知した職業で、魔物が使うような特技を覚えていく。これによりさまざまな状態変化を引き起こして、魔物の行動を封じることができる。さらに戦闘開始時に魔物を眠らせたり、立ち去らせることもある。

能力値の変化

能力	変化
最大HP	20%ダウン
最大MP	30%ダウン
ちから	15%ダウン
すばやさ	変化なし
みのまもり	20%ダウン
かしこさ	変化なし
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 スライムマスター	―	―
★×2 アニマルマスター	あまいいき(P.139)	18
★×3 ゾンビマスター	どくのいき(P.139)	15
★×4 メタルマスター	ひゃくれつなめ(P.141)	25
★×5 デビルマスター	つめたいいき(P.136)	19
★×6 トロルマスター	かえんのいき(P.135)	16
★×7 キラーマスター	やけつくいき(P.139)	32
★×8 ドラゴンマスター	ドラゴラム(P.120)	40

ドラゴンマスターになると… 戦闘開始時に、4回に1回の割合で自分より弱い魔物を1体立ち去らせる

熟練の早さ 早い(極めるまで戦闘165回)

魔物マスターはこう戦おう！ モンスターの行動を封じていこう

あまいいきやひゃくれつなめ、やけつくいきといった魔物の行動を封じる特技を多数覚える。このなかから相手に効きやすいものを使って、動きを止めることに専念しよう。とくにひゃくれつなめはかなり効きやすく、1ターンのみだが守備力を0にできる優れた特技だ。



←やけつくいきでマヒさせれば、敵は行動できない。このスキに回復することもできる。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

戦闘開始時に魔物が眠ることがある

アニマルマスターから、熟練度の段階が上がるほど戦闘開始時に魔物が眠ることが多くなる。職業を極めると、4回に1回程度の割合で眠るようになる。

一番の得意技はお金もうけ

攻撃　回復　補助

商人

転職条件	なし

お金や道具を見つけるあなほりに、お店や施設を呼ぶおおごえなど、冒険の助けとなる特技を覚える。戦闘も苦手ではなく、魔物を倒したあとに追加でお金を入手することもできる、お金もうけにうってつけの職業だ。



能力値の変化

能力	変化
最大HP	変化なし
最大MP	50%ダウン
ちから	5%ダウン
すばやさ	40%ダウン
みのまもり	20%ダウン
かしこさ	20%アップ！
かっこよさ	20%ダウン

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 でっち	インパス(P.128)	―
★×2 つかいばしり	ちからため(P.142)	7
★×3 みせばん	あなほり(P.150)	8
★×4 ばんとう	ふしぎなおどり(P.142)	9
★×5 のれんわけ	おたけび(P.141)	16
★×6 だんな	たいあたり(P.137)	25
★×7 おおだんな	おおごえ(P.150)	30
★×8 だいふごう	ぐんたいよび(P.137)	35

熟練の早さ　かなり早い(極めるまで戦闘130回)

商人はこう戦おう！　おたけびですくみあがらせて攻撃しよう

ちからがそれほど下がらないので、直接攻撃で敵にダメージを与える攻撃役になれる。1ターン休み系が効く魔物が現れたときは、おたけびで1ターン行動不能にして、戦闘を有利な状況に導こう。ボス級モンスターとの戦いでは、ちからためを使って大ダメージを与えていきたい。



←ぐんたいよびでも大ダメージが期待できるが、MPの代わりにお金を使う。

特殊な能力　とくしゅなのうりょく

戦闘終了時に追加でお金を見つける

戦闘終了時に、追加でお金を見つけるようになる。熟練度の段階が上がるほど金額が増え、最大で通常の入手ゴールドの4分の1程度を見つける。戦闘に参加する商人が多いとそのぶん多く入手できる。

どこか憎めないパーティのムードメーカー

攻撃　回復　**補助**

遊び人

転職条件	なし



戦闘中でも遊び心を忘れない



何が起こるか予測不可能！



軽快な口笛で魔物を呼ぶ！

とにかく遊びが大好きで、勝手に遊びはじめることもある職業。能力値が大きく下がるため戦闘はあまり得意ではないが、なめまわしで敵の動きを封じたり、謎の呪文パルプンテで一発逆転を狙ったりできる。

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	30%ダウン
最大MP	40%ダウン
ちから	30%ダウン
すばやさ	30%ダウン
みのまもり	40%ダウン
かしこさ	20%ダウン
かっこよさ	5%アップ！

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 おぼえたて	あそぶ(P.146)	―
★×2 あそびずき	くちぶえ(P.149)	12
★×3 あさがえり	なめまわし(P.141)	13
★×4 とまりあるき	ぱふぱふ(P.140)	20
★×5 ゆうめいじん	ねる(P.148)	22
★×6 かおパス	ひゃくれつなめ(P.141)	15
★×7 あそびまくり	まねまね(P.143)	36
★×8 あそびのてつじん	パルプンテ(P.127)	37

熟練の早さ 早い(極めるまで戦闘155回)

遊び人はこう戦おう！ 遊びながら仲間をサポートする!?

特技のあそぶでは、仲間ごとにちがった遊びをする。遊びの種類は熟練度が上がるたびに増えていき、なかには大ダメージを与えたり、HPを回復する便利なものもある。とはいえ効果のないものも多く、どの遊びをするかはわからないので、基本はひゃくれつなめで敵の動きを止めたり、まねまねで攻撃をやり返したりするといい。ピンチのときはパルプンテの効果に賭けるのもアリだ。



←遊びはおもしろいものばかり。熟練度を上げれば、強烈な遊びを繰り出すことも。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

戦闘中に指示を無視して遊ぶことがある

戦闘中、6回に1回程度の割合で指示を無視して遊ぶことがある。

強烈な技を次々に繰り出す猛者

攻撃　回復　補助

上級職 バトルマスター

転職条件	戦士と武闘家の熟練度を★×8にする

強靭な肉体を誇る、戦闘のプロフェッショナル。特定の種類の魔物に大ダメージを与えたり、敵全体を攻撃したりと、多彩な攻撃特技を覚えていく。また、魔物の攻撃を打ち払って無効にすることがあるのも特徴だ。



強固なメタル系にも有効な攻撃！



その剣技は竜の鱗も切り裂く



自慢のパワーで巨岩を投げる！

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	20%アップ！
最大MP	40%ダウン
ちから	15%アップ！
すばやさ	10%アップ！
みのまもり	10%アップ！
かしこさ	20%ダウン
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 ジュニアきゅう	しんくうぎり(P.129)	ー
★×2 フェザーきゅう	ゾンビぎり(P.130)	15
★×3 ライトきゅう	うけながし(P.143)	20
★×4 ミドルきゅう	さみだれけん(P.132)	30
★×5 ヘビーきゅう	とびひざげり(P.131)	35
★×6 むさべつきゅう	ドラゴンぎり(P.130)	40
★×7 チャンピオン	がんせきおとし(P.133)	50
★×8 ゴッドハンド	メタルぎり(P.130)	60

ゴッドハンドになると… ちからがさらに20アップ！

熟練の早さ 遅い（極めるまで戦闘250回）

バトルマスターはこう戦おう！ 魔物の数や種類に合った特技を使う

戦士と武闘家、そしてバトルマスターで覚える数々の攻撃特技を駆使して戦おう。パワー系がよく効く相手には、せいけんづきやがんせきおとしで攻撃だ。これらが効かないようなら、相手の弱点や系統に合わせてとびひざげりやドラゴンぎりを使うか、まわしげりで一掃するといい。



⬅敵の攻撃を打ち払えばダメージを受けず、攻撃に専念できるようになる。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

戦闘中に魔物の攻撃を打ち払うことがある

フェザーきゅうから、熟練度の段階が上がるほど身をかわせる攻撃を打ち払って無効にすることが増える。職業を極めると、8回に1回程度の割合で打ち払うようになる。

剣と呪文を自在に操る

攻撃　回復　補助

上級職 魔法戦士

転職条件	戦士と魔法使いの熟練度を★×8にする

バイキルトで仲間を強化



業火が魔物を焼きつくす!



多彩な剣技で一刀両断!



高い魔力を持ちながら、鮮やかな剣技も繰り出す万能剣士。強力な呪文や特技による攻撃を得意とするが、バイキルトや魔法使いのときに覚えた補助呪文を使って、補助役として活躍することもできる。

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	10%ダウン
最大MP	10%アップ!
ちから	5%アップ!
すばやさ	10%ダウン
みのまもり	15%ダウン
かしこさ	変化なし
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 メラファイター	かえんぎり(P.129)	ー
★×2 バイキルター	バイキルト(P.123)	12
★×3 デインキラー	いなずまぎり(P.129)	12
★×4 スペルキラー	マホターン(P.123)	26
★×5 ブリザーダー	マヒャドぎり(P.129)	40
★×6 バシファイター	バシルーラ(P.121)	50
★×7 マグマソード	マグマ(P.135)	50
★×8 フォースロード	メラゾーマ(P.116)	50

フォースロードになると… 最大MPがさらに20アップ!

熟練の早さ 遅い(極めるまで戦闘240回)

魔法戦士はこう戦おう! よく効く特技と呪文を使いわけて攻める

攻撃特技と呪文の両方が得意なので、仲間の個性に合わせて戦いかたを変えよう。ちからが高い仲間は戦士で覚えたはやぶさぎりで、MPが高い仲間は魔法使いで覚えた呪文とメラゾーマで攻めるといい。また、直接攻撃や一部の特技のダメージを倍にするバイキルトはとても役に立つ。かえんぎりなどと組み合わせて敵の弱点をつけば、直接攻撃の倍以上ものダメージを与えられるのだ。



←MPを使わずに敵全体を攻撃できるマグマは便利だが、まれに失敗することもある。



←かえんぎりはギラ系、いなずまぎりはイオ系だ。魔物の弱点に合わせて使いわけよう。

身をていして仲間を守る聖騎士

攻撃　回復　補助

上級職 パラディン

転職条件	武闘家と僧侶の熟練度を★×8にする

仲間を敵の攻撃から守り、ときには自らも犠牲にして全員を救う聖なる騎士。攻撃も回復も得意で、転職の際に下がる能力値もないので、あらゆる場面で活躍できる。また、敵を一撃で倒すという特殊な能力もあるのだ。



聖なるチカラで息の根を止める



仲間への攻撃を一身に引きうける



悪しき魔物に神の裁きを

能力値の変化

能力	変化
最大HP	変化なし
最大MP	変化なし
ちから	10%アップ！
すばやさ	15%アップ！
みのまもり	変化なし
かしこさ	15%アップ！
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 ブロンズナイト	みがわり(P.144)	―
★×2 アイアンナイト	しんくうは(P.134)	25
★×3 スチールナイト	すてみ(P.131)	25
★×4 シルバーナイト	バギクロス(P.118)	30
★×5 ゴールドナイト	マジックバリア(P.124)	35
★×6 クリスタルナイト	におうだち(P.144)	40
★×7 キングスナイト	メガザル(P.126)	45
★×8 ホーリーナイト	グランドクロス(P.134)	60

ホーリーナイトになると… 最大HPがさらに20アップ！

熟練の早さ 遅い(極めるまで戦闘260回)

パラディンはこう戦おう！ におうだちやマジックバリアで仲間を守る

せいけんづきやしんくうはで攻撃しつつ、ピンチの仲間がいたらみがわりやにおうだちで守ってあげよう。あらかじめスカラやマジックバリアをかけておけば、受けるダメージを減らせるので安全だ。とくにマジックバリアは、強力な呪文を使う魔物との戦闘では真っ先に使いたい。



←絶体絶命のときはメガザルを使おう。自分を犠牲にして仲間を回復できる。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

直接攻撃時に魔物の息の根を止めることがある

アイアンナイトから、熟練度の段階が上がるほど直接攻撃でボス級モンスター以外の魔物の息の根を止めることが増える。職業を極めると、8回に1回程度の割合で息の根を止めるようになる。

呪文の道を極めた智者

攻撃　回復　補助

上級職 賢者

転職条件	魔法使いと僧侶の熟練度を★×8にする



さまよう精霊を味方につける



傷ついた仲間をまとめて回復!



激しい爆発が魔物を打ち砕く!

最高クラスの呪文を多数覚える呪文のエキスパートで、攻撃、回復、補助すべての役割で活躍することが可能。最大MPが上がるうえ熟練度に応じて消費するMPは少なくなるため、強力な呪文をどんどん使っていける。

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	20%ダウン
最大MP	20%アップ!
ちから	30%ダウン
すばやさ	5%アップ!
みのまもり	20%ダウン
かしこさ	20%アップ!
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 ウォーロック	マホキテ(P.124)	—
★×2 ハイウォーロック	フバーハ(P.124)	15
★×3 ビショップ	バシルーラ(P.121)、バイキルト(P.123)	25
★×4 ハイビショップ	つなみ(P.133)、しょうかん(P.145)	30
★×5 ウィザード	ベホマラー(P.125)、じわれ(P.138)	40
★×6 ハイウィザード	マヒャド(P.117)、ザオリク(P.126)	40
★×7 アークウィザード	メガンテ(P.120)、マジックバリア(P.124)	60
★×8 スペルエンペラー	イオナズン(P.118)、ザラキーマ(P.120)	60

スペルエンペラーになると… 最大MPがさらに20アップ!

熟練の早さ 遅い(極めるまで戦闘270回)

賢者はこう戦おう! 多彩な呪文であらゆる状況に対応する

魔法使いと僧侶の呪文も修得しているため、できることが非常に多い。ふだんはベギラゴンやイオナズンで攻撃し、HPが減ったらベホマラーなどで回復、強敵が現れたら補助、と臨機応変に使う呪文を変えていこう。とくに補助呪文には便利なものがそろっており、ルカナン、スクルト、フバーハ、マジックバリア、バイキルトを使いこなせば、戦闘を有利に運びやすくなる。

しょうかんで精霊を呼び出すのも有効。1回の戦闘で1体しか呼び出せないが、仲間がひとり増えることになるので、戦力が大きく上がるのだ。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

呪文・特技の消費MPが少なくなる

ハイウォーロックから、熟練度の段階が上がるほど呪文・特技の消費MPが少なくなる。

各熟練度の消費MPの変化

熟練度	消費MP	熟練度	消費MP
★×1	変化なし	★×5	約25%減少
★×2	変化なし	★×6	約25%減少
★×3	約10%減少	★×7	約40%減少
★×4	約10%減少	★×8	約50%減少

自然のチカラを駆使して戦う

攻撃　回復　補助

上級職 レンジャー

転職条件	盗賊と魔物マスター、商人の熟練度を★×8にする

風や大地のチカラを巧みに扱う職業。すばやさが高いため先手を取りやすく、多彩な補助特技で仲間を援護できるほか、じひびきやひばしらで攻撃も可能だ。また、探索呪文も修得し、探索のエキスパートとなれる。



おいかぜで炎や吹雪などを跳ね返す



地響きを起こし魔物を攻撃！



魔物を焼き払う火炎の柱

能力値の変化

能力	変化
最大HP	10%ダウン
最大MP	30%ダウン
ちから	10%ダウン
すばやさ	20%アップ！
みのまもり	20%ダウン
かしこさ	10%アップ！
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 シロレンジャー	トヘロス(P.128)	ー
★×2 キレンジャー	もうどくのきり(P.139)	20
★×3 アカレンジャー	トラマナ(P.128)	30
★×4 アオレンジャー	じひびき(P.133)	30
★×5 クロレンジャー	まぶしいひかり(P.140)	30
★×6 パワーレンジャー	だいぼうぎょ(P.144)	30
★×7 メガレンジャー	ひばしら(P.135)	30
★×8 キングレンジャー	おいかぜ(P.143)	30

キングレンジャーになると…　すばやさがさらに20アップ！

熟練の早さ　早い(極めるまで戦闘200回)

レンジャーはこう戦おう！　魔物に状態変化を引き起こしてから攻撃

まぶしいひかりや魔物マスターで覚えたあまいいきなど、補助特技を使って有利に戦いを進めていこう。HPが高い魔物には、もうどくのきりでじわじわ体力を奪うのもいい。また、じひびきやひばしらを使えば大ダメージを与えられるが、これらは場所によっては必ず失敗してしまう。それ以外の場所でもたまに失敗するので、確実にダメージを与えたいときは直接攻撃をしよう。



←ピンチのときはだいぼうぎょ。敵の攻撃を引きつけるよう、先頭に立って使うのも手。

特殊な能力　とくしゅなのうりょく

戦闘から逃げやすくなる

アカレンジャーから、熟練度の段階が上がるほど戦闘から逃げられる可能性が高くなる。職業を極めると、8割強の確率で逃げられるようになる。

バツグンのかっこよさで華麗に舞う

攻撃 回復 補助

上級職 スーパースター

転職条件	踊り子と遊び人の熟練度を★×8にする





ときに魔物すら見とれさせるほどのオーラを放つ、歌と踊りの達人。全体的に能力値が下がるが、かっこよさは群を抜いている。MPを消費せずに仲間全員を回復したり、敵全体を攻撃できる特技を覚えるのが利点だ。

能力値の変化

能力	変化
最大HP	20%ダウン
最大MP	10%ダウン
ちから	20%ダウン
すばやさ	10%ダウン
みのまもり	10%ダウン
かしこさ	変化なし
かっこよさ	15%アップ!

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 つきびと	まぶしいひかり(P.140)	―
★×2 レッスンちゅう	アストロン(P.124)	10
★×3 デビュー	いなずま(P.134)	15
★×4 ニューフェイス	メガザルダンス(P.148)	15
★×5 アイドルスター	ぶきみなひかり(P.141)	30
★×6 えんぎは	ハッスルダンス(P.148)	40
★×7 アカデミーしょう	ムーンサルト(P.132)	50
★×8 シネマのほし	せいれいのうた(P.148)	60

シネマのほしになると… かっこよさがさらに15アップ!

熟練の早さ 遅い(極めるまで戦闘220回)

スーパースターはこう戦おう! ハッスルダンスとムーンサルトで参戦

熟練度が上がるまでは、これまでに覚えたメダパニダンスやひゃくれつなめを使って補助役に徹しよう。アカデミーしょうまで熟練度が上がれば本領発揮。全体攻撃のムーンサルトと、仲間全員を回復するハッスルダンスで攻撃や回復でも活躍できるようになる。ムーンサルトはバイキルトで強化できないものの、敵が1体なら直接攻撃の2倍ほどのダメージを与えられる強力な特技だ。



⬅ハッスルダンスは移動中には使えない。戦闘中にどんどん使って、回復していこう。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

魔物が見とれて行動しないことがある

デビューから、熟練度の段階が上がるほど魔物が見とれて行動しないことが増える。職業を極めると、16回に1回程度の割合で見とれるようになる。

雷のチカラで悪を滅する

攻撃　回復　補助

上級職 勇者

転職条件
●主人公はバトルマスター、賢者、スーパースター、レンジャーのうちどれか1つの熟練度を★×8にする
●主人公以外は上記の職業すべての熟練度を★×8にする

全職業の頂点とされ、世界を救うほどのチカラを秘めた伝説の職業。雷による強烈な攻撃だけでなく、自分の傷を癒したり、魔物の有利な状態変化を消し去ることもできる。

仲間とともに猛り狂う雷を落とす!



究極の剣技で魔物を一閃!



毎ターン少しずつ傷が回復



能力値の変化

最大HP	10%アップ!
最大MP	10%アップ!
ちから	10%アップ!
すばやさ	変化なし
みのまもり	変化なし
かしこさ	15%アップ!
かっこよさ	10%アップ!

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 むらゆうしゃ	アストロン(P.124)	―
★×2 まちゆうしゃ	いてつくはどう(P.142)	8
★×3 しまゆうしゃ	ライデイン(P.119)	12
★×4 くにゆうしゃ	ギガデイン(P.119)	20
★×5 たいりくゆうしゃ	めいそう(P.148)	20
★×6 せかいのゆうしゃ	ギガスラッシュ(P.134)	30
★×7 しんのゆうしゃ	ジゴスパーク(P.134)	30
★×8 うちゅうヒーロー	ミナデイン(P.119)	30

うちゅうヒーローになると… 最大MPがさらに40アップ!

熟練の早さ かなり早い(極めるまで戦闘150回)

勇者はこう戦おう! 長所を活かした得意技でガンガン攻める!

下がる能力値がないため、仲間の個性を十分に活かして戦うことができる。最大MPが高い仲間はギガデインやギガスラッシュを使い、ちからが高い仲間はこれまでに覚えた攻撃特技で戦おう。また、まちゆうしゃで修得するいてつくはどうは、敵の有利な状態変化を解ける唯一の特技。スカラやバイキルトがかかった敵は非常に手ごわいので、すぐにこの特技を使って効果を消そう。

また、勇者は毎ターンHPが回復するという特徴がある。うちゅうヒーローでは80も回復するため、多少のダメージは気にせずに攻めていい。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

戦闘中に毎ターンHPが回復する

くにゆうしゃから、熟練度の段階が上がるほどターン終了時に回復するHPの量が増える。

各熟練度でのHP回復量

熟練度	HP回復量	熟練度	HP回復量
★×1	なし	★×5	+40
★×2	なし	★×6	+50
★×3	なし	★×7	+60
★×4	+30	★×8	+80

破壊力抜群のブレスで猛攻

攻撃　回復　補助

モンスター職 ドラゴン

転職条件	ドラゴンのさとりを所持した状態で転職を希望する ※1



大地をも焦がす灼熱の炎!



先制攻撃で戦闘が有利に



かがやくいきで魔物を氷づけ!

竜の力を身に宿し、魔物に大ダメージを与える数々の息を使いこなす職業。全職業のなかでも屈指の体力を誇り、肉弾戦でも大活躍できる。また、魔物に気づかれにくくなり、先制攻撃できる機会が増えるのも特徴だ。

能力値の変化

能力値	変化
最大HP	30%アップ!
最大MP	20%ダウン
ちから	20%アップ!
すばやさ	20%ダウン
みのまもり	20%アップ!
かしこさ	10%ダウン
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 ドラゴンフライ	ひのいき(P.135)	ー
★×2 ドラゴンキッズ	つめたいいき(P.136)	10
★×3 レッサードラゴン	かえんのいき(P.135)	20
★×4 グリーンドラゴン	こおりのいき(P.136)	20
★×5 ホワイトドラゴン	はげしいほのお(P.136)	35
★×6 シルバードラゴン	こごえるふぶき(P.136)	45
★×7 ゴールドドラゴン	しゃくねつ(P.136)	60
★×8 グレイトドラゴン	かがやくいき(P.137)	90

グレイトドラゴンになると… ちからがさらに20アップ!

熟練の早さ かなり遅い(極めるまで戦闘280回)

ドラゴンはこう戦おう! 猛烈な炎や吹雪の息を吹きかける

敵全体を攻撃できるとはいえ、職業についたばかりの頃に覚える特技は与えるダメージが物足りない。熟練度が上がるまでは、直接攻撃やほかの職業で覚えた攻撃特技で戦おう。ホワイトドラゴンになる頃から、覚える特技が強力になっていく。どれもMPを消費しないので、ガンガン使いたい。先制攻撃できることが多く、戦闘開始直後にこれらを使えば一気にカタがつくことも。



←炎系と吹雪系、2種類の息を吐ける。相手の弱点に合わせて使いわけていこう。

特殊な能力 とくしゅなのうりょく

戦闘開始時に先制攻撃をしやすくなる

熟練度の段階が上がるほど、先制攻撃できることが多くなる。職業を極めると、通常の4倍の確率で先制攻撃ができるようになる。

※1 ドランゴはドラゴンのさとりを所持していなくても転職できる。

鉄壁かつ俊足のメタルボディ

攻撃　回復　補助

モンスター職 はぐれメタル

転職条件 はぐれのさとりを所持した状態で転職を希望する ※2

はぐれメタルのごときすばやさとみのまもりを身につける職業。極めるとほとんどの呪文・特技が効かなくなり、まさに鉄壁となる。修得する特技はマダンテやビッグバンなど、超強力なものばかりだ。



魔力を解き放ち圧倒的な破壊力で殲滅



極めれば鉄壁の守りに!

すべてを無に帰すビッグバン



能力値の変化

能力	変化
最大HP	80%ダウン
最大MP	30%ダウン
ちから	40%ダウン
すばやさ	100%アップ!
みのまもり	100%アップ!
かしこさ	20%ダウン
かっこよさ	変化なし

各熟練度で覚える呪文・特技

熟練度	覚える呪文・特技	戦闘回数
★×1 はぐれはじめ	―	―
★×2 ひとりぼっち	アストロン(P.124)	10
★×3 ロンリーメタル	―	10
★×4 ストリートメタル	ルーラ(P.127)	10
★×5 ヘビーメタル	―	20
★×6 ハイパーメタル	マダンテ(P.135)	50
★×7 デラメタル	ジゴスパーク(P.134)	100
★×8 メタルキング	ビッグバン(P.133)	100

メタルキングになると… 系統があるすべての呪文・特技(※3)が効かなくなるうえ、最大HPがさらに100アップ!

熟練の早さ かなり遅い(極めるまで戦闘300回)

はぐれメタルはこう戦おう! 職業を極めてから強力な特技で戦おう

みのまもりが高く直接攻撃に対してめっぽう強いが、HPが低いため攻撃呪文を受けるとあっさりとチカラつきてしまう。熟練度が低いうちは強力な特技も覚えないので、馬車で待機するのも手だ。一方、職業を極めてしまえばほとんどの呪文・特技が効かなくなり、弱点である最大HPが100も上がるため、めったに倒されなくなる。敵の攻撃をものともせず、ジゴスパークやビッグバンといった強力無比な特技で蹴散らしていこう。



←職業を極めたら、パラディンで覚えるにおうだちで仲間を守るのも有効だ。

※2 はぐりんははぐれのさとりを所持していなくても転職できる。
※3 魔物の仲間はかえんぎり、いなずまぎり、マヒャドぎり、しんくうぎりによるダメージを約3割ほど受ける。

呪文・特技データリスト

全部で149ある呪文・特技のデータを種類ごとに分けて掲載。それぞれの詳しい効果や覚えられる職業を知り、使いこなしていこう。

リストの見かた



❶**呪文・特技の種類**
❷**呪文・特技の名前**
❸**消費MP**……使うときに消費するMP。残りMPがこの数値より低い場合は使えない。
❹**使える状況**……移動中と戦闘中のどちらで使えるかを示しており、使える状況を明るく表示している。
❺**系統**……その呪文・特技の系統。系統があるものは、相手の耐性によって効きやすさが変化する(P.043)。
❻**対象**……効果がおよぶ範囲。
❼**解説**……その呪文・特技の詳しい説明。記載したダメージは相手の耐性によって変わり、持続ターンは同じ効果を重ねると最初から数え直しとなる。
❽**覚える仲間とレベル**……その呪文・特技を覚える仲間の名前と、覚えるレベル。
❾**覚えられる職業と熟練度**……その呪文・特技を覚える職業の名前と、覚える熟練度。

知識のタネ　魔物が使う一部の呪文・特技は効果などがちがう

メラやギラ、もうどくのきりなど一部の呪文・特技は、仲間たちが使った場合と敵が使った場合でダメージや効果・対象がちがっている。敵が使ったときの方がダメージが小さかったり、対象が少なかったりと弱くなっているのだ。なお、これらの呪文はマホカンタなどで跳ね返すと、跳ね返した側が使ったときのダメージとなる。そのため、敵の呪文を跳ね返してもダメージは小さくならない。



⬅敵が使う攻撃呪文のほとんどはダメージが2～4割ほど小さい。



⬅メダパニともうどくのきりは、ひとりにしか効果がないのだ。

呪文・特技インデックス

メラ

メラ系 | 対象▶ 敵1体

小さな火の玉を飛ばし、敵1体に12～15のダメージを与える。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
―	
―	
―	
―	



メラミ

メラ系 | 対象▶ 敵1体

大きな火の玉を飛ばし、敵1体に70～90のダメージを与える。

消費MP	4	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ルーキー	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×1
―	
―	
―	



メラゾーマ

メラ系 | 対象▶ 敵1体

巨大な火の玉を飛ばし、敵1体に180～200のダメージを与える。

消費MP	10	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×8
―	
―	
―	



ギラ

ギラ系 | 対象▶ 敵1グループ

小さな炎が走り、敵1グループに16～24ずつダメージを与える。

消費MP	4	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	▶Lv6
はぐりん	▶最初から
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×2
―	
―	
―	



ベギラマ

ギラ系 | 対象▶ 敵1グループ

炎がほとばしり、敵1グループに30～42ずつダメージを与える。

消費MP	6	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	▶Lv16
ルーキー	▶最初から
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×3
―	
―	
―	



攻撃呪文

ベギラゴン

ギラ系 | 対象▶ 敵1グループ

灼熱の炎が巻き起こり、敵1グループに88～112ずつダメージを与える。

消費MP 10 / 移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	★×8
―	
―	
―	



ヒャド

ヒャド系 | 対象▶ 敵1体

氷の刃を飛ばし、敵1体に25～35のダメージを与える。

消費MP 3 / 移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	Lv9
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度
―
―
―
―



ヒャダルコ

ヒャド系 | 対象▶ 敵1グループ

地面から氷の刃が突き出し、敵1グループに42～58ずつダメージを与える。

消費MP 5 / 移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	★×6
―	
―	
―	



マヒャド

ヒャド系 | 対象▶ 敵全体

冷気の嵐が巻き起こり、敵全体に80～104ずつダメージを与える。

消費MP 12 / 移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
賢者	★×6
―	
―	
―	



バギ

バギ系 | 対象▶ 敵1グループ

敵1グループを竜巻で切り裂き、8～24ずつダメージを与える。

消費MP 2 / 移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	★×2
―	
―	
―	



バギマ

バギ系 | 対象▶ 敵1グループ

敵1グループを激しい竜巻で切り裂き、25～55ずつダメージを与える。

消費MP	4
移動	
戦闘	○

覚える仲間とレベル	
チャモロ	Lv15
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	★×6
—	
—	
—	



バギクロス

バギ系 | 対象▶ 敵1グループ

敵1グループを大竜巻で切りきざみ、80～180ずつダメージを与える。

消費MP	8
移動	
戦闘	○

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	★×4
—	
—	
—	



イオ

イオ系 | 対象▶ 敵全体

爆発を起こし、敵全体に20～30ずつダメージを与える。

消費MP	5
移動	
戦闘	○

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	Lv15
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
—	
—	
—	
—	



イオラ

イオ系 | 対象▶ 敵全体

大爆発を起こし、敵全体に52～68ずつダメージを与える。

消費MP	8
移動	
戦闘	○

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	★×5
—	
—	
—	



イオナズン

イオ系 | 対象▶ 敵全体

想像を絶する大爆発を起こし、敵全体に130～150ずつダメージを与える。

消費MP	15
移動	
戦闘	○

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	★×8
—	
—	
—	



攻撃呪文

ライデイン

デイン系　対象▶ 敵全体

稲妻が走り、敵全体に70〜90ずつダメージを与える。

消費MP	6
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
主人公	▶？？？
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
勇者	▶★×3
—	
—	
—	



ギガデイン

デイン系　対象▶ 敵1グループ

激しい稲妻が走り、敵1グループに175〜225ずつダメージを与える。

消費MP	15
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
勇者	▶★×4
—	
—	
—	



ミナデイン

デイン系　対象▶ 敵1体

敵1体に600〜700のダメージを与える。4人全員が残りMP10以上で、呪文を唱えられるときのみ使用可能。この呪文を使うターンは、ほかの仲間は行動ができない。

消費MP	各10
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
勇者	▶★×8
—	
—	
—	



ザキ

ザキ系　対象▶ 敵1体

敵1体に死の言葉を投げかけ、息の根を止める。

消費MP	4
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	▶Lv21
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×5
—	
—	
—	



ザラキ

ザキ系　対象▶ 敵1グループ

敵1グループに死の言葉を投げかけ、息の根を止める。

消費MP	7
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×7
—	
—	
—	



ザラキーマ

ザキ系	対象▶ 敵全体

敵全体に死の言葉を投げかけ、息の根を止める。

消費MP 15　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
賢者	▶★×8
―	
―	
―	



メガンテ

メガンテ	対象▶ 敵全体

みずからの命を捨てて敵全体を攻撃。敵は砕け散るか、HPが残りわずかになる。砕け散った敵から経験値などは得られない。

消費MP 1　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
賢者	▶★×7
―	
―	
―	



ドラゴラム

ー	対象▶ 自分

戦闘が終わるまで、大きな竜に姿を変える。変身中はコマンドが選べなくなり、炎や吹雪、ツメによる攻撃を繰り返す。耐性も下記のように変化する。

消費MP 18　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	▶★×8
―	
―	
―	



竜に姿を変えたときの行動

行動	説明
ツメ攻撃	鋭いツメで、敵1体に変身前の直接攻撃より60程度大きいダメージを与える(メタル系の敵には変身前の直接攻撃と同じダメージ)
かえんのいき	燃えさかる火炎を吐き、敵全体に30～40ずつダメージを与える
こおりのいき	凍りつく息を吐き、敵全体に50～60ずつダメージを与える

竜に姿を変えたときの耐性

受けるダメージが半分くらいになる	メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、パワー系、炎系、吹雪系
効かなくなる	メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ
受けるダメージが1.5倍になる	ドラゴンぎり



⬅ツメ攻撃は直接攻撃よりもダメージが大きい。バイキルトで強化も可能。



⬅炎と吹雪の息を吐き出して敵を蹴散らす。まさに竜ならではの攻撃だ。

ニフラム

ニフラム系　対象▶敵1グループ

敵1グループを光のかなたへ消し去る。消し去った敵から経験値などは得られない。こちらに呪文が跳ね返ってきた場合は効果なし。

消費MP	1	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	▶最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×1
—	
—	
—	



バシルーラ

ニフラム系　対象▶敵1体

敵1体をはるか遠くへ弾き飛ばす。弾き飛ばした敵から経験値などは得られない。味方が弾き飛ばされた場合、その味方はルイーダの店にいる。効きやすさはニフラムの半分程度。

消費MP	8	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×6
賢者	▶★×3
—	
—	



ラリホー

ラリホー系　対象▶敵1グループ

2～5ターンの間、敵1グループを眠らせる。

消費MP	3	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	▶Lv11
バーバラ	▶最初から
ルーキー	▶最初から
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×1
—	
—	
—	



ラリホーマ

ラリホー系　対象▶敵1グループ

2～5ターンの間、敵1グループを眠らせる。ラリホーよりも効きやすい。

消費MP	5	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×7
—	
—	
—	



メダパニ

メダパニ系　対象▶敵1グループ

6～9ターンの間、敵1グループを混乱させる。

消費MP	5	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	▶Lv18
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×4
—	
—	
—	



マヌーサ

マヌーサ系 | 対象▶ 敵1グループ

5~8ターンの間、敵1グループが幻に包み込まれて、直接攻撃や一部の特技(P.044)で3回に2回程度ミスするようになる。

消費MP 5 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	▶Lv6
バーバラ	▶最初から
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×2
	—
	—
	—



マホトーン

マホトーン系 | 対象▶ 敵1グループ

7~10ターンの間、敵1グループの呪文を封じこめる。

消費MP 3 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	▶Lv11
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×3
	—
	—
	—



マホトラ

マホトラ系 | 対象▶ 敵1体

敵1体からMPを5~11吸い取る。MPが0の敵からは吸い取れない。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	▶Lv14
ピエール	▶Lv3
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×6
	—
	—
	—



ルカニ

ルカニ系 | 対象▶ 敵1体

戦闘が終わるまで、敵1体の守備力を下げる。1回で下げる量は対象のもともとの守備力の約半分で、0まで下げられる。ルカナンよりも効きやすい。

消費MP 3 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
主人公	▶Lv7
バーバラ	▶最初から
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
	—
	—
	—
	—



ルカナン

ルカニ系 | 対象▶ 敵1グループ

戦闘が終わるまで、敵1グループの守備力を下げる。1回で下げる量は対象のもともとの守備力の約4分の1で、0まで下げられる。

消費MP 4 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	▶Lv12
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×4
	—
	—
	—



補助呪文

スカラ

ー	対象▶ 味方ひとり

戦闘が終わるまで、味方ひとりの守備力を上げる。1回で上げる量は対象のもともとの守備力の約半分で、もともとの守備力+200まで上げられる。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×3
―	
―	
―	



スクルト

ー	対象▶ 味方全員

戦闘が終わるまで、味方全員の守備力を上げる。1回で上げる量は対象のもともとの守備力の約4分の1で、もともとの守備力+200まで上げられる。馬車にいる味方には効果なし。

消費MP	3	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	▶Lv18
ルーキー	▶最初から
ピエール	▶Lv8
マリリン	▶最初から

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×5
―	
―	
―	



バイキルト

ー	対象▶ 味方ひとり

戦闘が終わるまで、味方ひとりの直接攻撃や一部の特技(P.044)で与えるダメージを2倍ほどにする。ただし、会心の一撃は出なくなる(まじんのかなづちを装備している場合は出るが、バイキルトの効果はかからない)。

消費MP	6	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×2
賢者	▶★×3
―	
―	



マホターン

ー	対象▶ 自分

自分の目の前に薄い光の壁を作り出し、呪文を唱えてきた相手に一度だけ受けた呪文を跳ね返す。自分自身に向けて唱えた呪文と一部の呪文(※)、敵に跳ね返された呪文は跳ね返せない。

消費MP	4	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×4
―	
―	
―	



マホカンタ

ー	対象▶ 味方ひとり

7〜10ターンの間、味方の目の前に輝く光の壁を作り出し、呪文を唱えてきた相手に受けた呪文を跳ね返す。自分自身に向けて唱えた呪文と一部の呪文(※)、敵に跳ね返された呪文は跳ね返せない。

消費MP	4	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×8
―	
―	
―	



※ 跳ね返せない呪文はメガンテ、バシルーラ、マジックバリア、フバーハ、アストロン、メガザル、パルプンテ。

補助呪文

マホキテ

—	対象▶ 自分

戦闘が終わるまで、自分の身体が淡い光を帯び、敵から呪文を受けるとその消費MPぶんMPが回復するようになる。呪文が効かなかったときはMPが回復しない。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	▶★×1
—	
—	
—	



マジックバリア

—	対象▶ 味方全員

戦闘が終わるまで、味方全員にバリアを張って攻撃呪文で受けるダメージを4分の3程度にするほか、不利益をもたらす補助呪文を効きにくくする。馬車にいる味方には効果なし。

消費MP	3	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	▶★×5
賢者	▶★×7
—	
—	



フバーハ

—	対象▶ 味方全員

戦闘が終わるまで、味方全員が光の衣に包み込まれて、炎系や吹雪系の攻撃、つなみ、ビッグバンで受けるダメージが約半分になる。馬車にいる味方には効果なし。

消費MP	3	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	▶★×2
—	
—	
—	



アストロン

—	対象▶ 味方全員

味方全員を鉄のカタマリに変え、行動できなくなる代わりに一部の呪文・特技(※)以外の効果を受けつけなくなる。効果はターンの開始時に発揮され、終了時に解ける。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
はぐりん	▶Lv3
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	▶★×2
勇者	▶★×1
はぐれメタル	▶★×2
—	



※ 効いてしまう呪文・特技はパルプンテ、いてつくはどう、あやしいきり(P.158)、ムラサキのひとみ(P.158)。

上級者への階段　アストロンで解ける状態変化がある

アストロンは仲間の状態に関係なく、全員をターン開始時に鉄のカタマリに変え、ターン終了時にもとにもどす。すると、眠りや1ターン休みの状態変化も同時に解けるのだ。敵の攻撃はアストロンの効果で防げるので、仲間が眠ってしまったときはキアリクではなくアストロンを使うのもいいだろう。ただし、前のターンで使ったせいれいのうたの効果も発揮されなくなってしまうことを覚えておこう。

回復呪文

ホイミ

ー　対象▶ 味方ひとり

味方ひとりのHPを30～40回復させる。

消費MP 2　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
主人公	▶Lv4
ミレーユ	▶最初から
チャモロ	▶最初から
アモス	▶最初から
ピエール	▶最初から
ホイミン	▶最初から
キングス	▶最初から

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×1



ベホイミ

ー　対象▶ 味方ひとり

味方ひとりのHPを75～95回復させる。

消費MP 5　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	▶Lv13
チャモロ	▶最初から
ルーキー	▶最初から
ホイミン	▶Lv9
ベホマン	▶Lv6
キングス	▶最初から
―	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×4



ベホマ

ー　対象▶ 味方ひとり

味方ひとりのHPを完全に回復させる。

消費MP 7　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	▶Lv19
ホイミン	▶Lv15
ベホマン	▶最初から
―	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	▶★×7
―	
―	
―	



ベホマラー

ー　対象▶ 味方全員

味方全員のHPを100～120回復させる。馬車にいる味方にも有効。

消費MP 18　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
ホイミン	▶Lv18
ベホマン	▶Lv20
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	▶★×5
―	
―	
―	



ベホマズン

ー　対象▶ 味方全員

味方全員のHPを完全に回復させる。馬車にいる味方にも有効。

消費MP 36　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
ホイミン	▶Lv23
ベホマン	▶Lv50
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
―	
―	
―	
―	



キアリー

—	対象	味方ひとり

味方ひとりの毒や猛毒を消し去る。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	最初から
チャモロ	最初から
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	★×2
—	
—	
—	



キアリク

—	対象	味方全員

味方全員の眠りとマヒを治す。馬車にいる味方には効果なし。

消費MP	2	戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	Lv17
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	★×4
—	
—	
—	



ザオラル

—	対象	味方ひとり

味方ひとりを生き返らせ、そのHPを最大値の半分まで回復させる。ただし、2回に1回の割合で生き返らないことがある。

消費MP	10	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
チャモロ	Lv13
キングス	最初から
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
僧侶	★×8
—	
—	
—	



ザオリク

—	対象	味方ひとり

味方ひとりを生き返らせ、そのHPを完全に回復させる。

消費MP	20	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ドランゴ	Lv25
ベホマン	Lv17
キングス	Lv15
—	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	★×6
—	
—	
—	



メガザル

—	対象	味方全員

味方たちを生き返らせ、味方全員のHPを完全に回復させたあと自分はチカラつきる。馬車にいる味方にも有効で、残りMPが0だと使用できない。

消費MP	全消費	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	★×7
—	
—	
—	



謎の呪文

パルプンテ

消費MP	20	移動	戦闘

―	対象▶ 下記参照

唱えるとさまざまなことが起きる。どの効果もマホカンタなどでは跳ね返せず、状況によっては特定の効果が起こらない。おもな効果は下表のとおり。

覚える仲間とレベル	
キングス	▶Lv20
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	▶★×8
―	
―	
―	



パルプンテを唱えたときに起こるおもな効果

効果	説明	起こる状況 通常	ボス戦	敵使用
全員回復	敵味方全員のHPが完全に回復する。馬車にいる味方には効果なし	○	○	○
全員MP回復	敵味方全員のMPが完全に回復する。馬車にいる味方には効果なし	○	×	○
全員MP0	敵味方全員の残りMPが0になってしまう。馬車にいる味方とMPが無限大の魔物には効果なし	○	×	○
全員が眠る	2～5ターンの間、敵味方全員が眠ってしまう。ラリホー系が効かない魔物にも有効	○	○	○
流星が降り注ぐ	あたり一面に流星が降り注ぎ、敵味方全員の残りHPが1になる。馬車にいる味方には効果なし	○	×	○
黒い霧が吹き出す	あたりが黒い霧に包まれ、以降は誰が呪文を使っても効果がかき消されてしまう。黒い霧はいてつくはどうを使うと消せる	○	×	○
力がみなぎる	味方全員の体に力がみなぎり、以降の直接攻撃がすべて会心の一撃になる	○	×	×
竜に変身する	味方全員が竜に姿を変える。竜の行動と耐性はドラゴラムと同じ	○	×	×
魔人を呼び出す	山のように大きな魔人がやってきて、敵全体に100～120ずつダメージを与える	○	○	○
恐ろしいものを呼び出す	恐ろしいものが現れ、すべての敵が逃げ出す。逃げた敵から経験値などは得られない	○	×	○
敵が砕け散る	すべての敵が砕け散る。砕け散った敵から経験値などは得られない	○	×	○
声がこだまする	声が何度もこだまし、どこかで何かが壊れるような音がするが、何も起こらない	○	○	○

※ 起こる状況の「ボス戦」は、ボス級モンスターとの戦闘時に起こることがあるかを示し、「敵使用」は敵がパルプンテを使用してきた場合に起こることがあるかを示す。

探索呪文

ルーラ

消費MP	1	移動	戦闘

―	対象▶ ―

訪れたことがある町などの入口へ一瞬で飛ぶ。現在いる世界にある場所か、別世界へ移動することができる。洞くつや塔の内部で使うと天井に頭をぶつけて移動できないが、そのときはMPが減らない。

覚える仲間とレベル	
主人公	▶Lv8
バーバラ	▶Lv8
はぐりん	▶Lv5
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×3
はぐれメタル	▶★×4
―	
―	



リレミト

消費MP	8	移動	戦闘

―	対象▶ ―

ダンジョンで使うと、その入口まで一瞬で移動する。フィールドや町などで使ったときは何も起こらず、MPも減らない。

覚える仲間とレベル	
ミレーユ	▶Lv7
バーバラ	▶Lv10
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法使い	▶★×5
―	
―	
―	



トヘロス

－	対象▶ －

移動中、主人公より弱い魔物に襲われなくなる。魔物がいる場所をしばらく移動すると効果が切れる。

消費MP	4	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×1
—	
—	
—	



トラマナ

－	対象▶ －

別のフロアへ進むまで、毒の沼地、トゲの床、溶岩、バリアの上を歩いてもダメージを受けなくなる。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×3
—	
—	
—	



インパス

－	対象▶ －

宝箱やツボが目の前にあるときに使うと、光の色でその中身を識別できる。青なら道具、黄ならゴールド、赤なら魔物が化けているという意味。メインコマンドでは道具の鑑定もでき、そのときはMPを消費しない。

消費MP	1	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
主人公	Lv6
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
商人	★×1
—	
—	
—	



フローミ

－	対象▶ －

現在いる場所の名前がわかる。場所によっては、部屋の名前や階層まで知ることが可能。フィールドで使ったときは効果がなく、MPも減らない。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	★×5
—	
—	
—	



レミラーマ

－	対象▶ －

調べると何かを発見できる場所が、しばらく光る（自分の近くのみ）。フィールドで使ったときは効果がなく、MPも減らない。

消費MP	2	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	★×8
—	
—	
—	



攻撃特技

しっぷうづき

ー	対象▶ 敵1体

誰よりも先に敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃の8割ほど。味方のアストロンより先には行えず、複数人がこの特技を使った場合はすばやさの高いものから行動する。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
戦士	▶★×5
―	
―	
―	



かえんぎり

ギラ系	対象▶ 敵1体

炎の力を借りて、敵1体を攻撃する。ギラ系がよく効く魔物には与えるダメージが直接攻撃の1.3倍ほど、効きにくい魔物には7割強、効かない魔物には3割ほどになる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×1
―	
―	
―	



いなずまぎり

イオ系	対象▶ 敵1体

稲妻の力を借りて、敵1体を攻撃する。イオ系がよく効く魔物には与えるダメージが直接攻撃の1.3倍ほど、効きにくい魔物には7割強、効かない魔物には3割ほどになる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×3
―	
―	
―	



マヒャドぎり

ヒャド系	対象▶ 敵1体

氷の力を借りて、敵1体を攻撃する。ヒャド系がよく効く魔物には与えるダメージが直接攻撃の1.3倍ほど、効きにくい魔物には7割強、効かない魔物には3割ほどになる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	▶★×5
―	
―	
―	



しんくうぎり

バギ系	対象▶ 敵1体

竜巻の力を借りて、敵1体を攻撃する。バギ系がよく効く魔物には与えるダメージが直接攻撃の1.3倍ほど、効きにくい魔物には7割強、効かない魔物には3割ほどになる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	▶★×1
―	
―	
―	



はやぶさぎり

―	対象▶ 敵1体

隼のようにすばやく、敵1体を2回攻撃する。一撃あたりの与えるダメージは直接攻撃の7割強。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
ドランゴ	▶最初から
ピエール	▶Lv25
―	

覚えられる職業と熟練度	
戦士	▶★×7
―	
―	
―	



もろばぎり

―	対象▶ 敵1体

危険をかえりみず、敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃の1.5倍ほどだが、与えたダメージの約4分の1を使用者も受ける。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
戦士	▶★×4
―	
―	
―	



ゾンビぎり

―	対象▶ 敵1体

不死なる者の呪いを断ち切るように、敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃と同じだが、ゾンビ系の魔物には1.5倍ほどになる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	▶★×2
―	
―	
―	



ドラゴンぎり

―	対象▶ 敵1体

ドラゴンの鱗を切り裂くように、敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃と同じだが、ドラゴン系の魔物には1.5倍ほどになる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	▶★×6
―	
―	
―	



メタルぎり

―	対象▶ 敵1体

メタルボディを切り裂くように、敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃と同じだが、メタル系の魔物には1.5倍ほどになり、最低でも1ダメージを与えることができる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
ドランゴ	▶Lv20
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	▶★×8
―	
―	
―	



攻撃特技

とびひざげり

―	対象▶ 敵1体

ジャンプして蹴りを放ち、敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃と同じだが、空を飛ぶような魔物には1.5倍ほどになる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ハッサン	▶Lv5
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	▶★×5
―	
―	
―	



せいけんづき

パワー系	対象▶ 敵1体

力を込めて拳を突き、敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃の2倍ほどで、パワー系が効きにくい魔物に対しても与えるダメージは変わらないが、当たりにくくなる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ハッサン	▶???
テリー	▶最初から
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	▶★×5
―	
―	
―	



すてみ

―	対象▶ 敵1体

守りを忘れ、捨て身で敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃の2倍ほどだが、使用したターン中は受けるダメージも2倍ほどに増える。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ハッサン	▶Lv14
ぶちすけ	▶Lv17
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	▶★×3
―	
―	
―	



みなごろし

―	対象▶ 敵味方1体

いきりたって襲いかかり、敵か味方(自分含む)のいずれか1体に会心の一撃と同じダメージを与える。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
戦士	▶★×6
―	
―	
―	



まじんぎり

―	対象▶ 敵1体

魔神のごとく切りかかり、敵1体に会心の一撃と同じダメージを与える。3回に2回程度の割合でミスする。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
ドランゴ	▶Lv9
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
戦士	▶★×8
―	
―	
―	



ばくれつけん

系統	対象
－	敵1～4体

敵のいずれか1体を、4回攻撃する。一撃あたりの与えるダメージは直接攻撃の半分で、対象は一撃ごとに変わることが多い。

消費MP	移動	戦闘
0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	★×8
—	
—	
—	



まわしげり

系統	対象
－	敵1グループ

回し蹴りを放ち、敵1グループを攻撃する。与えるダメージは、1体目の敵は直接攻撃と同じで、2体目は直接攻撃の8割、3体目は7割、4体目は半分……と、徐々に小さくなる。

消費MP	移動	戦闘
0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	★×2
—	
—	
—	



さみだれけん

系統	対象
パワー系	敵全体

斬撃の五月雨で、敵全体を攻撃する。与えるダメージは、1体目の敵は直接攻撃と同じで、2体目は直接攻撃の8割、3体目は7割、4体目は半分……と、徐々に小さくなる。

消費MP	移動	戦闘
0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	★×4
—	
—	
—	



ムーンサルト

系統	対象
－	敵全体

回転しつつ体当たりして、敵全体を攻撃する。与えるダメージは、敵が1体だけなら直接攻撃の2倍で、2体なら直接攻撃と同じ、3体なら7割弱、4体なら半分……と、敵の数が多いほど小さくなる。

消費MP	移動	戦闘
0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	★×7
—	
—	
—	



いしつぶて

系統	対象
パワー系	敵1グループ

石を拾って投げつけ、敵1グループに10～25ずつダメージを与える。

消費MP	移動	戦闘
0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	★×3
—	
—	
—	



攻撃特技

がんせきおとし

パワー系 | 対象▶ 敵全体

岩石を放り投げ、敵全体に90～130ずつダメージを与える。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
バトルマスター	★×7
—	
—	
—	



ビッグバン

メラ系 | 対象▶ 敵全体

すべてを破壊するほどの大爆発で、敵全体に300～400ずつダメージを与える。

消費MP	30	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
はぐりん	Lv14
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
はぐれメタル	★×8
—	
—	
—	



かまいたち

バギ系 | 対象▶ 敵1体

かまいたちを巻き起こし、敵1体を攻撃する。与えるダメージは使用者のレベルが上がるたびに大きくなり、最大で180前後になる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	★×3
—	
—	
—	



つなみ

バギ系 | 対象▶ 敵全体

大きな津波を引き寄せ、敵全体に30～40ずつダメージを与える。洞くつや塔などでは必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
マリリン	Lv17
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	★×4
—	
—	
—	



じひびき

バギ系 | 対象▶ 敵全体

激しく大地を揺らし、敵全体に50～65のダメージを与える。海上などでは必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×4
—	
—	
—	



しんくうは

バギ系　対象▶ 敵全体

真空の刃が竜巻となり、敵全体を攻撃する。与えるダメージは使用者のレベルが上がるたびに大きくなり、最大で150前後になる。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	▶★×2
—	
—	
—	



グランドクロス

バギ系　対象▶ 敵1グループ

聖なる真空の刃で、敵1グループに180～210ずつダメージを与える。ゾンビ系の魔物には与えるダメージが1.3倍ほどになる。

消費MP 20　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	▶★×8
—	
—	
—	



いなずま

イオ系　対象▶ 敵全体

激しい稲妻を呼び寄せ、敵全体に40～50ずつダメージを与える。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	▶★×3
—	
—	
—	



ギガスラッシュ

デイン系　対象▶ 敵1グループ

すべてを超える究極の必殺剣を放ち、敵1グループに350～410ずつダメージを与える。

消費MP 20　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
勇者	▶★×6
—	
—	
—	



ジゴスパーク

デイン系　対象▶ 敵全体

地獄から雷を呼び寄せ、敵全体に210～290ずつダメージを与える。

消費MP 25　移動　戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
勇者	▶★×7
はぐれメタル	▶★×7
—	
—	



攻撃特技

ひばしら

炎系 | 対象▶ 敵1体

炎の球を吐き、敵1体に170〜190のダメージを与える。海上や海底では必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×7
—	
—	
—	



マグマ

炎系 | 対象▶ 敵全体

大地の底からマグマを呼び出し、敵全体に70〜85のダメージを与える。海上や海底などでは必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔法戦士	★×7
—	
—	
—	



マダンテ

炎系 | 対象▶ 敵全体

すべての魔力を解き放ち、敵全体に消費したMPの2倍のダメージを与える。残りMPが0だと使用できない。

消費MP	全消費
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
バーバラ	???
はぐりん	Lv7
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
はぐれメタル	★×6
—	
—	
—	



ひのいき

炎系 | 対象▶ 敵全体

火の息を吐き出し、敵全体に6〜10ずつダメージを与える。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
ドラゴン	★×1
—	
—	
—	



かえんのいき

炎系 | 対象▶ 敵全体

燃えさかる火炎を吐き、敵全体に30〜40ずつダメージを与える。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
ドランゴ	最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	★×6
ドラゴン	★×3
—	
—	



はげしいほのお

炎系 | 対象▶ 敵全体

激しい炎を吐き、敵全体に65～85ずつダメージを与える。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘 (使用可)

覚える仲間とレベル	
ドランゴ	▶Lv15
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
ドラゴン	▶★×5
	—
	—
	—



しゃくねつ

炎系 | 対象▶ 敵全体

灼熱の炎を吐き、敵全体に150～170ずつダメージを与える。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘 (使用可)

覚える仲間とレベル	
ドランゴ	▶Lv30
ルーキー	▶Lv90
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
ドラゴン	▶★×7
	—
	—
	—



つめたいいき

吹雪系 | 対象▶ 敵全体

冷たい息を吐き、敵全体に13～16ずつダメージを与える。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘 (使用可)

覚える仲間とレベル	
マリリン	▶Lv5
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	▶★×5
ドラゴン	▶★×2
	—
	—



こおりのいき

吹雪系 | 対象▶ 敵全体

凍りつく息を吐き、敵全体に50～60ずつダメージを与える。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘 (使用可)

覚える仲間とレベル	
マリリン	▶Lv22
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
ドラゴン	▶★×4
	—
	—
	—



こごえるふぶき

吹雪系 | 対象▶ 敵全体

凍える吹雪を吐き、敵全体に120～140ずつダメージを与える。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘 (使用可)

覚える仲間とレベル	
マリリン	▶Lv35
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
ドラゴン	▶★×6
	—
	—
	—



攻撃特技

かがやくいき

吹雪系 | 対象▶ 敵全体

輝く息を吐き、敵全体に210～230ずつダメージを与える。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
ルーキー	▶？？？
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
ドラゴン	▶★×8
—	
—	
—	



ぐんたいよび

ぐんたいよび | 対象▶ 敵1～4体

お金を使って謎の軍隊を呼び寄せ、敵を4回攻撃する。一撃あたりの与えるダメージは使用者のレベルが上がるたびに大きくなり、最大で220前後になる。使うお金は使用者のレベルの50倍で、所持金が足りないと失敗する。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
商人	▶★×8
—	
—	
—	



たいあたり

ザキ系 | 対象▶ 敵1体

敵1体に相手の残りHPの8割ほどのダメージを与え、使用者も自分の残りHPの8割ほどのダメージを受ける。ミスした場合も使用者はダメージを受ける。ザキ系が効きにくい魔物に対しては、与えるダメージが小さくなる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
キングス	▶Lv10
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
商人	▶★×6
—	
—	
—	



きゅうしょづき

ザキ系 | 対象▶ 敵1体

急所を狙って攻撃し、敵1体の息の根を止める。失敗した場合は直接攻撃の約半分のダメージを与える。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	▶★×6
—	
—	
—	



つきとばし

ザキ系 | 対象▶ 敵1体

敵1体を遠くへ突き飛ばす。飛んでいった敵からも経験値などを得られる。味方が突き飛ばされた場合、その味方は馬車にいるが、戦闘中に戻ることはできない。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル	
キングス	▶Lv7
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	▶★×4
—	
—	
—	



ともえなげ

ザキ系	対象▶ 敵1体

敵1体を遠くへ放り投げる。投げ飛ばした敵からも経験値などを得られる。味方が投げ飛ばされた場合、その味方はルイーダの店にいる。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	▶★×7
—	
—	
—	



じわれ

ザキ系	対象▶ 敵全体

地割れを起こし、敵全体を飲み込む。海上や海底などでは必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
賢者	▶★×5
—	
—	
—	



しのおどり

ザキ系	対象▶ 敵全体

死に誘う踊りで、敵全体の息の根を止める。効きやすさはザキの半分程度。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	▶★×8
—	
—	
—	



へんしん

ー	対象▶ 自分

戦闘が終わるまで、大きな怪物に姿を変える。変身中はコマンドが選べなくなり、地響きやキバによる攻撃を繰り返す。耐性も下記のように変化する。

消費MP	0
移動 / 戦闘	戦闘

覚える仲間とレベル	
アモス	▶最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
—	
—	
—	
—	



怪物に姿を変えたときの行動

行動	説明
キバ攻撃	鋭いキバで、敵1体に変身前の直接攻撃の1.2倍強のダメージを与える
じひびき	激しく大地を揺らし、敵全体に50～65のダメージを与える。3回に1回の割合で失敗することがある
しんくうは	真空の刃が竜巻となり、敵全体を攻撃する。与えるダメージはアモスのレベルが高いほど大きくなる
たいあたり	敵1体に相手の残りHPの8割ほどのダメージを与え、アモスも自分の残りHPの8割ほどのダメージを受ける。ミスした場合でもアモスはダメージを受ける

怪物に姿を変えたときの耐性

必ず効いてしまう	毒系、1ターン休み系
受けるダメージが7～8割くらいになる	メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系
受けるダメージが半分くらいになる	ヒャド系、パワー系、吹雪系
効かなくなる	マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

補助特技

あまいいき

ラリホー系 | 対象▶ 敵1グループ

甘い息を吐き、2～5ターンの間、敵1グループを眠らせる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	▶★×2
—	
—	
—	



メダパニダンス

メダパニ系 | 対象▶ 敵1グループ

へんてこな踊りで、6～9ターンの間、敵1グループを混乱させる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	▶★×4
—	
—	
—	



やけつくいき

マヒ系 | 対象▶ 敵1グループ

焼けつく息を吐き、5～8ターンの間、敵1グループをマヒさせる。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	▶★×7
—	
—	
—	



どくのいき

毒系 | 対象▶ 敵1グループ

毒の息を吐き、敵1グループを毒に冒す。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	▶★×3
—	
—	
—	



もうどくのきり

毒系 | 対象▶ 敵1グループ

猛毒の霧を吐き出し、敵1グループを猛毒に冒す。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	▶★×2
—	
—	
—	



すなけむり

マヌーサ系 | 対象▶ 敵1グループ

砂嵐を巻き起こし、5～8ターンの間、敵1グループが直接攻撃や一部の特技(P.044)で3回に2回程度ミスするようになる。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	★×1
―	
―	
―	



まぶしいひかり

マヌーサ系 | 対象▶ 敵全体

全身からまばゆい光を放ち、1～2ターンの間、敵全体が直接攻撃や一部の特技(P.044)で3回に2回程度ミスするようになる。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×5
スーパースター	★×1
―	
―	



おどりふうじ

おどりふうじ | 対象▶ 敵1グループ

戦闘が終わるまで、敵1グループの踊り(しのおどり、メダパニダンス、おどりふうじ、さそうおどり、ふしぎなおどり、マホトラおどり、みかわしきゃく、ハッスルダンス、せいれいのうた、メガザルダンス)を封じる。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	★×6
―	
―	
―	



ぱふぱふ

1ターン休み系 | 対象▶ 敵1体

敵1体を気持ちよくさせ、1ターン休みにする。ミレーユとバーバラ以外の味方が使った場合はパワー系の攻撃となり、使用者のレベルと同じくらいのダメージを与える。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
キングス	Lv4
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	★×4
―	
―	
―	



さそうおどり

1ターン休み系 | 対象▶ 敵1体

つられて踊ってしまいそうな踊りで、敵1体を1ターン休みにする。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	★×1
―	
―	
―	



補助特技

あしばらい

1ターン休み系 | 対象▶ 敵1体

足払いをかけて、敵1体を1ターン休みにする。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	▶最初から
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	▶★×1
—	
—	
—	



なめまわし

1ターン休み系 | 対象▶ 敵1体

敵1体の顔をなめまわして、1ターン休みにする。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
ぶちすけ	▶Lv4
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	▶★×3
—	
—	
—	



ひゃくれつなめ

1ターン休み系 | 対象▶ 敵1体

敵1体をベロンベロンになめて、1ターン休みにするうえ、守備力を0にする。守備力は次のターンにもともとの値にもどる。ほかの1ターン休み系の特技より効きやすい。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
魔物マスター	▶★×4
遊び人	▶★×6
—	
—	



おたけび

1ターン休み系 | 対象▶ 敵全体

おたけびをあげて、敵全体を1ターン休みにする。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
商人	▶★×5
—	
—	
—	



ぶきみなひかり

ザキ系 | 対象▶ 敵1グループ

不気味な閃光を放ち、戦闘が終わるまで、敵1グループに呪文を効きやすくする。もともと効かない呪文が効いたりすることはない。

消費MP 0 | 移動 | 戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	▶★×5
—	
—	
—	



ふしぎなおどり

ー	対象▶ 敵1体

不思議な踊りで、敵1体のMPを5～11減らす。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	★×3
商人	★×4
―	
―	



マホトラおどり

ー	対象▶ 敵1体

敵1体からMPを5～11吸い取る。マホトラの呪文が効かない敵にも有効だが、MPが0の敵からは吸い取れない。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	★×7
―	
―	
―	



いてつくはどう

ー	対象▶ 敵全体

指から凍てつく波動をほとばしらせ、敵全体のさまざまな状態変化を解く。ただし、眠り、混乱、マヒ、毒、猛毒、踊り封じ、1ターン休み、力ための状態変化は解けない。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
勇者	★×2
―	
―	
―	



ちからため

ー	対象▶ 自分

力をため、次のターンの直接攻撃や一部の特技(P.044)で与えるダメージを2～2.5倍ほどにする。会心の一撃のダメージは変化しない。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
キングス	Lv5
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
商人	★×2
―	
―	
―	



きあいため

ー	対象▶ 自分

大きく息を吸い込み、次のターンの直接攻撃や一部の特技(P.044)で与えるダメージを2～2.5倍ほどにする。このときの攻撃はマヌーサの影響を受けず、身をかわされることもない。会心の一撃のダメージは変化しない。

消費MP 0　移動　戦闘

覚える仲間とレベル	
テリー	最初から
ピエール	Lv13
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
戦士	★×2
―	
―	
―	



補助特技

まねまね

消費MP	0	移動 / 戦闘
ー	対象	自分

覚える仲間とレベル	
ぶちすけ	Lv9
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	★×7
―	
―	
―	

敵から受けた攻撃をまねしてやり返す。下記の呪文・特技はやり返すことができない。複数の味方がまねまねしているときに全体攻撃を受けても、やり返すのはひとりだけとなる。効果はターンの開始時から終了時まで続く。



まねまねでやり返せないおもな呪文・特技

- ライデイン
- ギガデイン
- ミナデイン
- ニフラム
- バシルーラ
- マヌーサ
- マホトーン
- パルプンテ
- みなごろし
- マダンテ
- ぐんたいよび
- きゅうしょづき
- つきとばし
- ともえなげ
- すなけむり
- まぶしいひかり
- おどりふうじ
- ぱふぱふ
- ぶきみなひかり
- いてつくはどう
- あそぶで選択される以下の遊び
  大声で歌う
  お酒ほのお
  教わった遊び
  おままごと
  かわいそうごっこ
  究極の遊び
  転がって遊ぶ
  スカートめくり
  剣の舞
  なわとび
  人形彫り
  弾き語り
  プニュプニュ
  ベリーダンス
- あやしいひとみ(P.158)
- ムラサキのひとみ(P.158)
- あやしいきり(P.158)

うけながし

消費MP	0	移動 / 戦闘
ー	対象	自分

覚える仲間とレベル	
ピエール	Lv18
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
踊り子	★×5
バトルマスター	★×3
―	
―	

敵が繰り出した直接攻撃や一部の特技(P.044)を受け流して、敵にダメージを与える。ただし、5回に2回の割合で攻撃を自分や味方に受け流してしまう。効果はターンの開始時から終了時まで続く。



おいかぜ

消費MP	0	移動 / 戦闘
ー	対象	自分

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×8
―	
―	
―	

自分の周りに追い風を巻き起こす。追い風は、一度だけ息による攻撃(炎系と吹雪系の息、あまいいき、どくのいき、やけつくいき)を吐いてきた相手に跳ね返す。



みかわしきゃく

消費MP	0	移動 / 戦闘
ー	対象	自分

覚える仲間とレベル	
テリー	最初から
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
武闘家	★×4
踊り子	★×2
―	
―	

1～2ターンの間、直接攻撃や身をかわせる特技(P.044)を2回に1回の割合でかわすようになる。



補助特技

みがわり

ー	対象▶ 味方ひとり

味方ひとりをかばい、かわりに攻撃を受ける。全体攻撃は自分とかばっている味方の両方ぶん受ける。効果はターンの開始時から終了時まで続く。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	★×1
—	
—	
—	



におうだち

ー	対象▶ 味方全員

味方全員をかばい、かわりに攻撃を受ける。全体攻撃は全員ぶんをひとりで受ける。効果はターンの開始時から終了時まで続く。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
ハッサン	Lv18
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
パラディン	★×6
—	
—	
—	



だいぼうぎょ

ー	対象▶ 自分

身構えて、受けるダメージを約10分の1に減らす。下記の呪文・特技で受けるダメージは減らせない。効果はターンの開始時から終了時まで続く。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
—	
—	
—	
—	

覚えられる職業と熟練度	
レンジャー	★×6
—	
—	
—	



だいぼうぎょで受けるダメージを減らせないおもな呪文・特技

- メガンテ
- パルプンテ（流星が降り注ぐ効果／魔人を呼び出す効果）
- ぱふぱふ
- つなみ
- グランドクロス
- ギガスラッシュ
- ジゴスパーク
- ひばしら
- マグマ
- マダンテ
- ひのいき
- かえんのいき
- はげしいほのお
- しゃくねつ
- つめたいいき
- こおりのいき
- こごえるふぶき
- かがやくいき
- たいあたり
- きゅうしょづき
- あそぶで選択される以下の遊び
  - 占い屋
  - お酒ほのお
  - 教わった遊び
  - おままごと
  - かわいそうごっこ
  - 究極の遊び
  - スカートめくり
  - 火遊び
  - 悪い遊び
- 一部の敵が使ういなずま

上級者への階段　におうだちは最後尾の仲間が使うとおトク

敵の攻撃を一手に引き受けるにおうだち。敵に全体攻撃を使われた場合はひとりで4人ぶん受けるが、途中でチカラつきると、残りの攻撃は本来当たるはずの仲間が受けてしまう。ただし、一番後ろにいる仲間が使えば、3回目の攻撃でチカラつきても、4回目の攻撃は本来当たるはずの自分がチカラつきているため、だれにも当たらない。ひとりぶんの攻撃を防げてちょっとだけお得なのだ。

補助特技

しょうかん

―	対象 ―

ともに戦ってくれる精霊を1体呼び出す。使用者のレベルが高いほど呼び出せる精霊の種類が増えるが、どの精霊を呼び出すのかは決められない。精霊は自分で行動を決め、HPが0になると消える。呼び出せる精霊は1体まで。

消費MP	20	移動	戦闘

覚える仲間とレベル
―
―
―
―

覚えられる職業と熟練度	
賢者	★×4
―	
―	
―	



しょうかんで呼び出せる精霊の能力値・耐性・行動

タッツウ

呼び出せるレベル：最初から　備考：―

				行動	説明
HP	200	よく効いてしまう攻撃	とびひざげり	直接攻撃	敵1体にダメージを与える
MP	50	効きにくい攻撃	―	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復させる
攻撃力	180			いなずま	敵全体に40～50ずつダメージを与える
守備力	150	効かない攻撃	ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系	あまいいき	2～5ターンの間、敵1グループを眠らせる
すばやさ	80			みがわり	味方ひとりをかばい、かわりに攻撃を受ける

デアゴ

呼び出せるレベル：30以上　備考：―

				行動	説明
HP	300	よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系	かみつき	敵1体に直接攻撃の1.25倍のダメージを与える
MP	60			ツノ突き出し	敵1体に直接攻撃の1.25倍のダメージを与える
攻撃力	210	効きにくい攻撃	ザキ系、メダパニ系、ルカニ系	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃などで与えるダメージを2倍にする
守備力	160			はげしいほのお	敵全体に65～85ずつダメージを与える
すばやさ	120	効かない攻撃	ニフラム系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ	あまいいき	2～5ターンの間、敵1グループを眠らせる
				ひゃくれつなめ	敵1体を1ターン休みにするうえ、守備力を0にする

サムシン

呼び出せるレベル：35以上　備考：1ターンに2回行動する

				行動	説明
HP	450	よく効いてしまう攻撃	デイン系、パワー系、炎系、吹雪系	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
MP	40			かえんぎり	敵1体にギラ系のダメージを与える
攻撃力	250	効きにくい攻撃	ザキ系、ニフラム系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系、ルカニ系	いなずまぎり	敵1体にイオ系のダメージを与える
守備力	190			ゾンビぎり	敵1体を攻撃する。ゾンビ系の敵にはダメージ1.5倍
すばやさ	150	効かない攻撃	ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、おどりふうじ	ドラゴンぎり	敵1体を攻撃する。ドラゴン系の敵にはダメージ1.5倍
				まじんぎり	敵1体に会心の一撃と同じダメージを与える

バズウ

呼び出せるレベル：40以上　備考：眠っていることがある

				行動	説明
HP	700	よく効いてしまう攻撃	パワー系、炎系、吹雪系	直接攻撃	敵1体にダメージを与える
MP	∞	効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、マホトーン系、ルカニ系	イオナズン	敵全体に130～150ずつダメージを与える
攻撃力	350			ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復させる
守備力	300	効かない攻撃	ザキ系、メガンテ、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系	ジゴスパーク	敵全体に210～290ずつダメージを与える
すばやさ	100			こごえるふぶき	敵全体に120～140ずつダメージを与える
				いてつくはどう	敵全体のさまざまな状態変化を解く

知識のタネ

召喚した精霊の特徴を知る

しょうかんで呼び出した精霊はHPなどが表示されず、味方ひとりに効果があるベホマなどの行動の対象にはできない。ただし、スクルトやベホマラーなど対象が味方全員のものなら、その効果を得られるのだ。精霊は先頭に立っている仲間と同じくらい敵に狙われやすいので、回復してあげるといい。なお、精霊が生き残っていても、パーティ全員がチカラつきたりマヒすると全滅になるのは変わらない。

あそぶ

—	対象▶ 下記参照

覚えている遊びをする。遊びの効果はそれぞれちがい、遊び人の熟練度が上がると味方ごとにちがった遊びを覚えるが、どの遊びをするかは選べない。

消費MP	0	移動 / 戦闘

覚える仲間とレベル
—
—
—
—

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	▶★×1
—	
—	
—	



遊びの種類と効果(カッコ内はその遊びの系統を示す)

名前	効果
新しい呪文	思いついた呪文を試してみる
あやとり	ひとりさみしくあやとりをする
蟻の巣探し	蟻の巣を探し始める
いけない遊び	誰もが見て見ないふりをするほどのいけない遊びをする
歌って踊る	陽気に歌って踊る
占い屋	占いで敵1体を誘い込み、会心の一撃と同じダメージを与える(成功率は1ターン休み系の呪文・特技と同じ)
枝毛切り	自分の枝毛を切り始める
エッチな考え	エッチなことを思い浮かべる
大声で歌う	ひどい声の歌で、すべての敵が逃げ出す(ザキ系)。逃げた敵から経験値などは得られない
お酒ほのお	火を近づけてお酒を吐き出し、敵全体に30～40ずつダメージを与える(炎系)
教わった遊び	教えてもらった遊びで、敵全体に210～290ずつダメージを与える(デイン系)
おままごと	おままごとで作った料理で、敵1体に12～24のダメージを与える。2回に1回の割合で失敗する
髪をかき上げる	乱れた髪をかき上げる
かわいそうごっこ	あふれ出る涙が津波となり、敵全体に30～40ずつダメージを与える(バギ系)
キザな笑い	キザな笑いを浮かべるがやるせなくなり、自分の直接攻撃や一部の特技(P.044)で与えるダメージが2倍ほどになる
究極の遊び	恐ろしいものに姿を変え、敵全体に120～140ずつダメージを与える(吹雪系)
化粧直し	のんびりと化粧直しをする
コイン投げ	コインを投げて表裏を当てる
子守唄	子守唄を歌い、2～5ターンの間、敵1グループを眠らせる(ラリホー系)
転がって遊ぶ	ボールのように転がり、敵1グループに直接攻撃と同じダメージを与える。与えるダメージは徐々に小さくなる
ザオリーマ	思いついた呪文で味方全員を生き返らせ、そのHPを完全に回復させる。馬車にいる味方には効果なし
皿回し	皿回しを始める
女王様ごっこ	取り出したムチで、敵1グループに直接攻撃と同じダメージを与える。与えるダメージは徐々に小さくなる
しりとり	しりとりを始める
スカートめくり	スカートをひらひらさせて敵1体を誘い込み、直接攻撃の2倍ほどのダメージを与える。4回に1回の割合で失敗する
スライムと遊ぶ	スライムと楽しそうに遊ぶ
タップダンス	タップダンスを始めて、1～2ターンの間、直接攻撃や身をかわせる特技(P.044)を2回に1回の割合でかわすようになる

名前	効果
玉乗り	玉乗りをするがバランスを崩してしまい、敵1グループに直接攻撃と同じダメージを与える。与えるダメージは徐々に小さくなる
剣の舞	剣の舞を踊り、敵のいずれか1体への攻撃を4回繰り返す。一撃あたりの与えるダメージは直接攻撃の半分
手紙書き	手紙を書き始める
どろんこ遊び	どろんこ遊びをする
跳んで踊る	陽気に飛び跳ねて踊る
流し目	流し目を敵1体に送り、1ターン休みにする(1ターン休み系)
なわとび	地響きが巻き起こり、敵全体に50～65のダメージを与える(バギ系)。海上などでは必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある
似がお顔	敵の似がお顔をして、自分のHPを50回復してもらう。4回に3回の割合で失敗する
人形彫り	生きているような人形を彫り、人形が敵1体に直接攻撃と同じダメージを与える
走り回る	敵の周囲を走り回り、6～9ターンの間、敵1グループを混乱させる(メダパニ系)
晩酌	隠し持っていたお酒を飲み、2～5ターンの間、自分が眠ってしまう
火遊び	燃え広がった火で、敵1体に170～190のダメージを与える(炎系)。海上や海底では必ず失敗し、それ以外の場所でも3回に1回の割合で失敗することがある
弾き語り	弾き語りを始めて、敵1体を1ターン休みにする(1ターン休み系)
ひとりじゃんけん	右手と左手でじゃんけんをする
含み笑い	含み笑いをする
プニュプニュ	プニュプニュふくらんで弾け、敵1グループを吹き飛ばす(ザキ系)。吹き飛んだ敵から経験値などは得られない
ベリーダンス	しなやかなベリーダンスで、6～9ターンの間、敵1グループを混乱させる(メダパニ系)
水着踊り	水着になって踊り出し、敵1グループを1ターン休みにする(1ターン休み系)
めちゃくちゃ踊り	めちゃくちゃに踊って武器を振り回し、敵全体に直接攻撃と同じダメージを与える(パワー系)。与えるダメージは徐々に小さくなる
ものまね	全然似ていないものまねをする
優しい気持ち	優しい気持ちになって、味方全員のHPを100～120回復させる。馬車にいる味方にも有効
悪い遊び	悪い遊びで敵1体を誘い込み、直接攻撃の1.5倍ほどのダメージを与える(成功率はラリホー系の呪文・特技と同じ)
悪い誘い	悪い遊びに誘い、敵1体を連れ出す(ザキ系)。いなくなった敵から経験値などは得られない

補助特技

仲間が覚える遊び

主人公

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	ひとりじゃんけん
★×3	似がお顔
★×4	弾き語り
★×5	悪い遊び
★×6	タップダンス
★×7	剣の舞
★×8	優しい気持ち

ハッサン

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	しりとり
★×3	あやとり
★×4	エッチな考え
★×5	人形彫り
★×6	晩酌
★×7	大声で歌う
★×8	お酒ほのお

ミレーユ

熟練度	名前
★×1	化粧直し
★×2	流し目
★×3	枝毛切り
★×4	手紙書き
★×5	ベリーダンス
★×6	子守唄
★×7	占い屋
★×8	女王様ごっこ

バーバラ

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	おままごと
★×3	似がお顔
★×4	スカートめくり
★×5	悪い遊び
★×6	水着踊り
★×7	いけない遊び
★×8	かわいそうごっこ

チャモロ

熟練度	名前
★×1	どろんこ遊び
★×2	ひとりじゃんけん
★×3	蟻の巣探し
★×4	新しい呪文
★×5	悪い遊び
★×6	ものまね
★×7	めちゃくちゃ踊り
★×8	ザオリーマ

テリー

熟練度	名前
★×1	髪をかき上げる
★×2	含み笑い
★×3	コイン投げ
★×4	弾き語り
★×5	キザな笑い
★×6	タップダンス
★×7	剣の舞
★×8	教わった遊び

アモス

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	エッチな考え
★×3	似がお顔
★×4	弾き語り
★×5	晩酌
★×6	大声で歌う
★×7	めちゃくちゃ踊り
★×8	お酒ほのお

ドランゴ

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	皿回し
★×3	玉乗り
★×4	弾き語り
★×5	コイン投げ
★×6	タップダンス
★×7	めちゃくちゃ踊り
★×8	なわとび

ピエール

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	スライムと遊ぶ
★×3	蟻の巣探し
★×4	あやとり
★×5	悪い誘い
★×6	火遊び
★×7	剣の舞
★×8	究極の遊び

ホイミン

熟練度	名前
★×1	跳んで踊る
★×2	皿回し
★×3	蟻の巣探し
★×4	タップダンス
★×5	ものまね
★×6	火遊び
★×7	いけない遊び
★×8	ザオリーマ

ぶちすけ

熟練度	名前
★×1	どろんこ遊び
★×2	跳んで踊る
★×3	蟻の巣探し
★×4	めちゃくちゃ踊り
★×5	ものまね
★×6	火遊び
★×7	玉乗り
★×8	なわとび

キングス

熟練度	名前
★×1	跳んで踊る
★×2	含み笑い
★×3	転がって遊ぶ
★×4	プニュプニュ
★×5	エッチな考え
★×6	火遊び
★×7	ザオリーマ
★×8	なわとび

ルーキー

熟練度	名前
★×1	跳んで踊る
★×2	蟻の巣探し
★×3	どろんこ遊び
★×4	転がって遊ぶ
★×5	悪い誘い
★×6	めちゃくちゃ踊り
★×7	プニュプニュ
★×8	究極の遊び

ベホマン

熟練度	名前
★×1	あやとり
★×2	皿回し
★×3	ひとりじゃんけん
★×4	弾き語り
★×5	新しい呪文
★×6	火遊び
★×7	プニュプニュ
★×8	ザオリーマ

マリリン

熟練度	名前
★×1	歌って踊る
★×2	含み笑い
★×3	似がお顔
★×4	悪い誘い
★×5	悪い遊び
★×6	晩酌
★×7	いけない遊び
★×8	究極の遊び

はぐりん

熟練度	名前
★×1	跳んで踊る
★×2	皿回し
★×3	あやとり
★×4	走り回る
★×5	悪い遊び
★×6	火遊び
★×7	プニュプニュ
★×8	究極の遊び

ねる

ー	対象▶ 自分

深い眠りについて、別のフロアへ進むまで一定距離歩くごとにHPとMPを1回復させる。魔物と遭遇したときも眠っている状態となり、戦闘が終わると必ず目が覚める。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
ぶちすけ	▶Lv15
	―
	―
	―

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	▶★×5
	―
	―
	―



めいそう

ー	対象▶ 自分

静かに瞑想を始め、自分のHPを500回復させる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	―
	―
	―
	―

覚えられる職業と熟練度	
勇者	▶★×5
	―
	―
	―



ハッスルダンス

ー	対象▶ 味方全員

味方全員のHPを70~80ずつ回復させる。馬車にいる味方にも有効。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	―
	―
	―
	―

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	▶★×6
	―
	―
	―



せいれいのうた

ー	対象▶ 味方全員

精霊に祈りを捧げ、次のターンに味方全員を生き返らせて、そのHPを完全に回復させる。ただし、2回に1回の割合で生き返らないことがある。馬車にいる味方には効果なし。

消費MP	20	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	―
	―
	―
	―

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	▶★×8
	―
	―
	―



メガザルダンス

ー	対象▶ 味方全員

味方全員を生き返らせて、そのHPを完全に回復させたあとに自分はチカラつきる。ただし、2回に1回の割合で失敗することがあり、その場合もチカラつきる。馬車にいる味方にも有効。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	―
	―
	―
	―

覚えられる職業と熟練度	
スーパースター	▶★×4
	―
	―
	―



探索特技

くちぶえ

－	対象▶ －

その場所に生息する魔物を呼び出して戦う。味方や敵の先制攻撃は通常どおり起こる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
ぶちすけ	▶Lv11
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
遊び人	▶★×2
	—
	—
	—



しのびあし

－	対象▶ －

移動中、魔物に襲われにくくなる。トヘロスと違い、主人公より強い魔物にも有効だが、魔物に先制攻撃されることが多くなる。魔物がいる場所をしばらく移動すると効果が切れる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	—
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	▶★×6
	—
	—
	—



タカのめ

－	対象▶ －

フィールドで使うと、近くにある町やダンジョンの場所がわかる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	—
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	▶★×2
	—
	—
	—



とうぞくのはな

－	対象▶ －

現在いるフロアで、宝箱やツボなどから入手できるものの数を調べる。その数にはお金や道具のほか、宝箱やツボに化けた魔物も含まれる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
	—
	—
	—
	—

覚えられる職業と熟練度	
盗賊	▶★×7
	—
	—
	—



知識のタネ

職業では覚えない呪文・特技がある

ほとんどの呪文・特技は職業につくことで覚えられるが、右のものはどの職業でも覚えられない。これらは特定の仲間だけが覚える特別な呪文・特技なのだ。なかでもルカニやベホマズンはかなり便利。使いたいときは覚える仲間をパーティに加えよう。

職業で覚えられない呪文・特技

名前	覚える仲間
メラ	バーバラ
ヒャド	ミレーユ
イオ	ミレーユ

名前	覚える仲間
ルカニ	主人公、バーバラ
ベホマズン	ホイミン、ベホマン
へんしん	アモス

あなほり

－	対象 －

足もとを掘って、お金や道具を見つけることがある。見つかるお金は1～2ゴールドで、ごくまれに所持金の半分のゴールドが見つかる。見つかる道具は、その場所に生息する魔物が持っているものとなる。

消費MP	0	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
ぶちすけ	Lv13
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
商人	★×3
―	
―	
―	



おおごえ

－	対象 －

道具屋、武器屋、防具屋、よろず屋、宿屋、教会の神父のいずれかを呼んで利用できる。場所によっては呼ぶことができない。

消費MP	15	移動	戦闘

覚える仲間とレベル	
―	
―	
―	
―	

覚えられる職業と熟練度	
商人	★×7
―	
―	
―	



おおごえで呼べるもの

旅の武器屋／防具屋／道具屋／よろず屋

売られる商品は最後に立ち寄ったお店と同じ。どこにも立ち寄っていなかったり、冒険を再開したときは下のラインナップになる。

旅の武器屋

アイテム名	値段(G)
こんぼう	110
おおきづち	220
どうのつるぎ	270
ブーメラン	420
いしのオノ	550

旅の道具屋

アイテム名	値段(G)
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30

旅の防具屋

アイテム名	値段(G)
かわのよろい	180
うろこのよろい	350
かわのたて	70
うろこのたて	180
かわのぼうし	65
きのぼうし	120

旅のよろず屋

アイテム名	値段(G)
やくそう	8
どくけしそう	10
キメラのつばさ	25
かわのぼうし	65
きのぼうし	120

旅の宿屋

お金を払って宿泊できる。宿泊費はひとりあたり100ゴールド。



旅の神父

お祈りはできない。毒の治療と蘇生の寄付金は教会と同じ。



知識のタネ　あなほりの秘密を大公開！

あなほりでお金を合計7ゴールド以上見つけると、そのフロアではもうお金を見つけられなくなる。7ゴールド稼いだら、別のフロアに移動しよう。また、魔物が落とす道具を見つけることもあるが、その可能性は魔物が落とす場合より低いので、過度の期待は禁物だ。なお、非常にまれだが所持金の半分のお金を見つけることもある。大金を所持してあなほりを続ければ、一攫千金も夢じゃない!?

職業ガイダンス　SPECIAL TOPICS

強者への道

きょうしゃへのみち

冒険中は、何度戦っても敗れてしまうような強敵に出会うこともあるだろう。そんなときのために、パーティを強くするための効果的な方法を紹介していこう。



強くなるための方法を知っておこう

強くなるためのポイントは、おもに右の4つ。まずは大ダメージを与えたり、仲間全員を回復するような強力な呪文・特技を覚えたい。そのためにも職業の熟練度を上げていこう。複数の職業を極めれば、上級職につくこともできるのだ。また、能力値を高めることも重要。強力な装備品を身につけたり、レベルを上げて高めていこう。

強くなるための4つのポイント

- POINT 1　強力な呪文・特技を覚える！
- POINT 2　熟練度を上げて職業を極める！
- POINT 3　強力な装備品を手に入れる！
- POINT 4　仲間のレベルを上げる！

POINT 1　覚えておきたい呪文・特技を紹介！

強敵との戦いでは、呪文や特技を上手に活用することが大切だ。一撃が強力な呪文や、攻撃の威力を増やす特技を使いこなせば、効率よくダメージを与えられる。また、味方全体を回復したり敵の攻撃から身を守ることができれば、全滅する危険が減るのだ。状況ごとにオススメな呪文や特技を下にまとめたので、強敵に挑む際にはこれらの呪文・特技を覚えてパーティを強化していこう。

覚えたい呪文・特技

覚えたい呪文・特技の特徴	呪文・特技の名前	覚えられる職業と熟練度		効果
1体の敵を攻撃する	メラミ	魔法使い	★×1	敵1体に70～90のダメージを与える
	メラゾーマ	魔法戦士	★×8	敵1体に180～200のダメージを与える
	はやぶさぎり	戦士	★×7	敵1体を2回攻撃して直接攻撃の約1.5倍のダメージを与える
	せいけんづき	武闘家	★×5	敵1体に直接攻撃の約2倍のダメージを与える
複数の敵を攻撃する	イオラ	魔法使い	★×5	敵全体に52～68ずつダメージを与える
	ザラキ	僧侶	★×7	敵1グループの息の根を止める
	まわしげり	武闘家	★×2	敵1グループを攻撃する
	ギガスラッシュ	勇者	★×6	敵1グループに350～410ずつダメージを与える
	かがやくいき	ドラゴン	★×8	敵全体に210～230ずつダメージを与える
体力を回復する	ベホマ	僧侶	★×7	味方ひとりのHPを全回復する
	ベホマラー	賢者	★×5	味方全員のHPを100～120ずつ回復する
	ザオリク	賢者	★×6	味方ひとりを完全に蘇生させる
	ハッスルダンス	スーパースター	★×6	味方全員のHPを70～80ずつ回復する
仲間を強くする	スクルト	僧侶	★×5	味方全員の守備力を高める
	バイキルト	魔法戦士	★×2	味方ひとりの直接攻撃などで与えるダメージを約2倍にする
		賢者	★×3	
	マジックバリア	パラディン	★×5	味方全員の攻撃呪文で受けるダメージを約4分の3に減らし、不利益をもたらす補助呪文を効きにくくする
		賢者	★×7	
	フバーハ	賢者	★×2	味方全員の炎系、吹雪系などの攻撃で受けるダメージを半減する
	きあいため	戦士	★×2	次のターンに直接攻撃などで与えるダメージを2倍強にする
敵を弱くする	ルカナン	魔法使い	★×4	敵1グループの守備力を下げる
	いてつくはどう	勇者	★×2	敵全体のさまざまな状態変化を解く

POINT 2 レベルに合った場所で熟練度を上げる

職業の熟練度を上げるとあらたな呪文・特技を修得でき、極めれば上級職につけたり、能力値がさらにアップしたりする。職業の熟練度を上げることも、仲間の強化には欠かせないのだ。熟練度を上げるにはとにかく戦闘をしていけばいいが、弱い魔物と戦っても熟練度は上がらない。自分のレベルとP.159以降の熟練度を上げられるレベルを見比べて、熟練度が上がる場所で戦おう。

熟練度を上げるのにオススメの場所

魔術師の塔 ▶P.322

レベル99でも熟練度が上がる場所ではもっとも敵が弱く、戦闘にかかる時間が短い。2階にメタルスライムが現れるので、そこで戦うのもいい。

ザクソンの村周辺 ▶P.413

魔術師の塔よりも敵は強いが、大量の経験値を得られるはぐれメタルが現れることが多い。熟練度とレベルを同時に上げられるお得な場所だ。

熟練度を早く上げるためには

あと少しで強力な呪文を覚えられたり、上級職に転職できそうなときは、少しでも早く熟練度を上げたいところ。そんなときは遊び人が覚えるくちぶえを使って、どんどん魔物と戦っていこう。さらに、素早く戦闘を繰り返せればそれだけ早く熟練度を上げられる。戦闘中は強力な呪文・特技を惜しみなく使って、猛攻を仕掛けていこう。

魔物と素早く戦っていくコツ

- くちぶえで魔物を呼ぶ
- 強力な攻撃呪文、攻撃特技を使える仲間を優先して戦闘に参加させる
- 全員のさくせんを「ガンガンいこうぜ」にして、強力な呪文・特技で大ダメージを与えていく

POINT 3 お金をためて装備品を整えよう

攻撃力や守備力の高い装備品を身につければ、それだけ強くなれる。お店で売られている装備品のなかでもっとも能力値が上がるものを買うのが理想だが、それらは高額の場合が多い。お金が足りないようなら、お金をたくさん得られる魔物や高く売れる道具を落とす魔物を倒したり、使わなくなった装備品などを売るといい。



⬅商人のあなほりを使えば戦わずにお金を得られることもある。少額でもあなどれない!?

お金を稼ぐオススメの方法

おどるほうせきを倒す

魔物のなかでも飛び抜けてたくさんのお金を得られる敵が、おどるほうせきだ。ムドーの島やモンストル周辺に生息しているので、どんどん倒していこう。商人がたくさんいれば、より多くのお金を得られる。ただし、これらの場所では、レベル22くらいまでしか熟練度は上げられない。



魔物が落とす宝を売る

一部の魔物は装備品を落とすことがあり、これを売ればかなりの額を稼げる。狙い目の敵は海底などに棲むアクアハンターで、825Gで売れるてつかぶとを落とすことがあるのだ。盗賊になって盗めるようにしておくといい。また、海底ならレベル99でも熟練度が上がるという利点もある。



POINT 4 メタル系のスライムを倒してレベルアップ！

レベルが上がれば多くの能力値が上がって仲間は強くなるため、どんどん上げたい。そこでオススメなのが、メタル系のスライムを倒すことだ。これらの魔物はすばやさが高くすぐに逃げるが、倒せれば大量の経験値を得られる。ただし、守備力が999で呪文も効かないので、下のような方法で倒していこう。なお、ほしふるうでわを装備すれば、先手をとれる可能性は十分にある。



⬅職業がドラゴンの仲間を戦闘メンバーに入れて、先制攻撃しやすくするのもオススメ。

メタル系のスライムの種類


メタルスライム

HP	5
すばやさ	115
経験値	1350
よく出現する場所	夢見の洞くつ地下3階


はぐれメタル

HP	6
すばやさ	500
経験値	10050
よく出現する場所	ザクソンの村周辺


メタルキング

HP	14
すばやさ	350
経験値	30010
よく出現する場所	デスタムーアの島

メタル系のスライムの倒しかたの例

どくばりで直接攻撃　オススメ度 ★

どくばりを装備すると、身をかわされないかぎり直接攻撃で1ダメージを与えられる。全員で攻撃すれば、1ターンで4ダメージが見込めるのだ。また、しっぷうづきを使えば確実に先手をとれる。

あそぶのおままごとで倒す　オススメ度 ★

バーバラのあそぶの一種、おままごと。これは成功すれば12〜24のダメージを与えられる。熟練度★×2ならあそぶで「歌って踊る」か「おままごと」しかしないので、熟練度を上げないのも手。

パルプンテを使う　オススメ度 ★

パルプンテで魔人を呼び出せれば、メタル系のスライムを一網打尽にできる。また、力がみなぎる効果が現れると、以降の直接攻撃が会心の一撃になって簡単に倒せるのだ。とはいえ、十数種類の効果からこれらが起こることは決して多くない。



⬅せっかく現れた魔物が砕け散ったりして何も得られないことも。

メタルぎりとはやぶさのけん　オススメ度 ★★

メタル系の魔物にダメージを与えやすいメタルぎり。はやぶさのけんを装備すれば2回連続で繰り出せるので、2ダメージ以上を与えられるのだ。

まじんぎりを使う　オススメ度 ★★★

戦士が覚えるまじんぎりは、3回に1回程度の割合で会心の一撃と同じダメージを与える。全員でこれを使えば、メタル系のスライムを倒せる可能性はかなり高い。また、まじんのかなづちを装備したときの直接攻撃も同様の効果なのでオススメ。

きあいためとまじんのかなづち　オススメ度 ★★★

直接攻撃がミスか会心の一撃のどちらかになるまじんのかなづち。じつはこの武器は、きあいためを使ったあとに攻撃すると必ず会心の一撃が出るのだ。攻撃までに2ターンかかるが、この間に逃げられなければほぼ確実に相手を倒せる。



⬅仲間の2〜3人がまじんぎりを使って残りがこの戦法をとろう。

職業ガイダンス SPECIAL TOPICS

オススメパーティ編成

オススメパーティへんせい



職業は全部で18もあり、いろいろな組み合わせのパーティが編成できる。ここではパーティを組むときのポイントと、オススメの編成例を紹介する。

役割分担を考えてパーティを組もう

パーティを編成するときは、役割分担を意識することが大切だ。魔物との戦いでは、武器や呪文で攻撃する役と仲間を回復する役、仲間を補助する役を最低ひとりずつ入れておけば、攻守のバランスがとれてどんな状況にも対応できるようになる。この役割分担を基本にして、冒険に慣れてきたら、めざす戦術や目的に合わせて、臨機応変に編成してみよう。以下にパーティ編成の具体例をいくつか紹介するので、参考にしてほしい。



⬅回復役はとくに重要。最低ひとりは回復をできる仲間をパーティに入れよう。

バランスのいいパーティで安全に冒険！

戦士 武闘家 僧侶 魔法使い

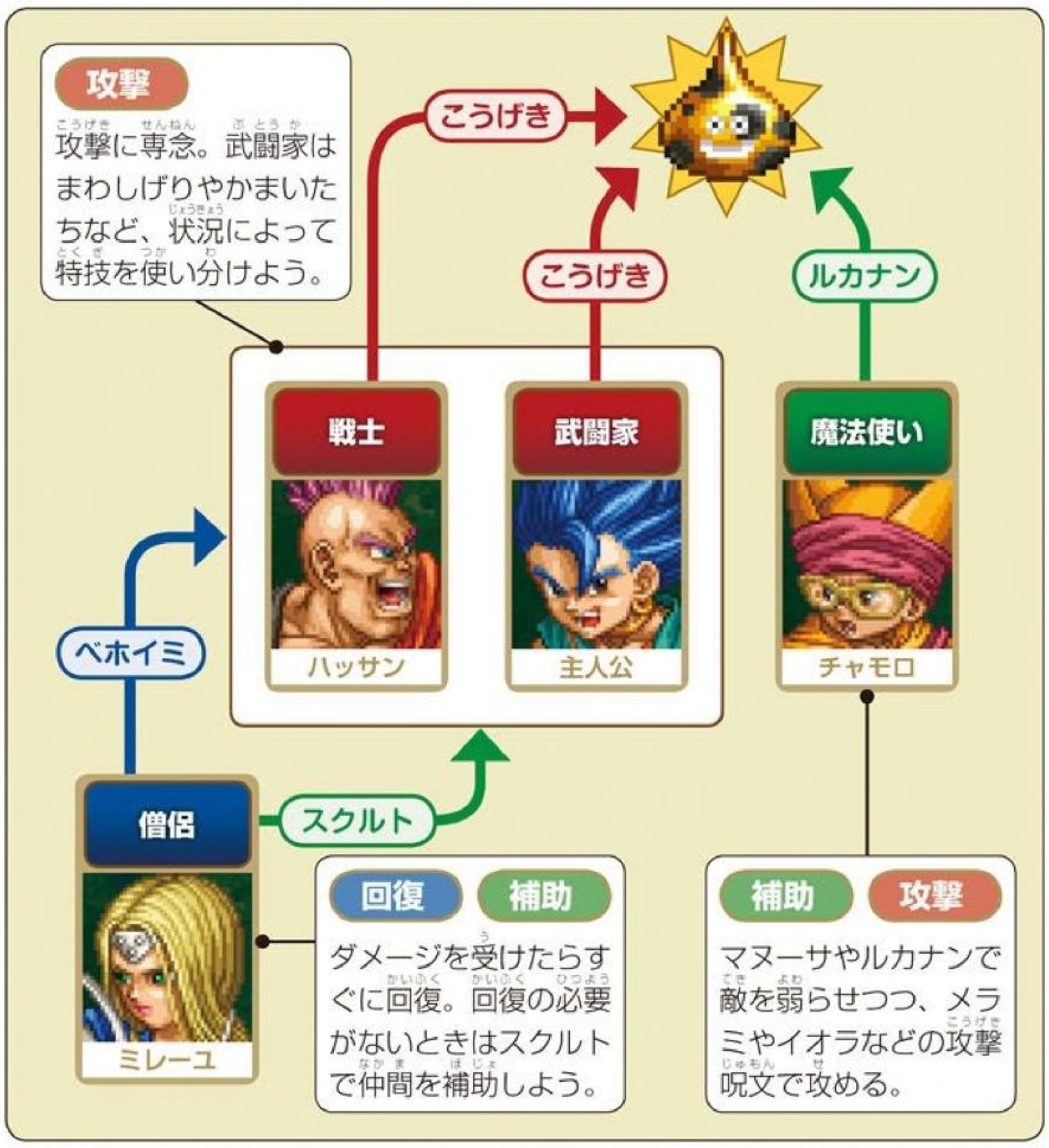
僧侶と魔法使いが仲間の安全を守る

攻撃役、回復役、補助役がそろっていてバランスがいいため、そうそうピンチにはならない。安全に冒険するなら、僧侶は回復役、魔法使いは補助役に専念し、無理に攻撃しない方がいい。強敵との戦いでは、魔法使いもゲントのつえなどを使って回復できるようにしておくと安心だ。



⬆MPに余裕があるなら、僧侶もバギマやザラキを使って攻めていくといい。

パーティ編成例と戦闘イメージ



どんな強敵とも戦える！

バトルマスター　勇者　賢者　賢者

ふたりの賢者が攻撃役を徹底サポート!

強敵と戦うときにオススメの編成例。バトルマスターと勇者が攻撃に徹し、賢者ふたりが回復に専念すればどんな敵とも渡り合える。賢者は戦闘開始時にバイキルトを攻撃役にかけておくと、よりダメージを与えられるようになるのでオススメだ。



⬆相手が全体攻撃を使ってくるときは、勇者が回復役にまわることも考えよう。

パーティ編成例と戦闘イメージ



特技で魔物を一網打尽！

ドラゴン　バトルマスター　パラディン　スーパースター

残りMPを気にせずに戦っていける

MPを消費せずに敵全体を攻撃できる特技で攻めるパーティ。魔物の数が多くても素早く倒すことができるうえ、MPを回復するためひんぱんに宿屋に戻らなくてすむ。そのため、連続してたくさん戦闘したいときや、長いダンジョンを探索するときなどにオススメのパーティだ。



⬆素早く魔物を倒すことができれば、受けるダメージも少なくてすむ。

パーティ編成例と戦闘イメージ



強力な呪文で魔物を一掃！

パラディン　魔法戦士　賢者　賢者

攻撃呪文でちからに関係なく大ダメージ!

攻撃呪文で敵をなぎ倒すハデなパーティ編成例。呪文は攻撃力に関係なくダメージを与えられるので、ちからや武器がものたりないときにオススメだ。MPの消費が激しいため、長旅に出るときはカジノでまほうのせいすいなどを入手しておきたい。



⬆魔物の弱点に合わせて唱える呪文を変え、大ダメージを与えていこう。

パーティ編成例と戦闘イメージ



長いダンジョンもくまなく探索！

バトルマスター　魔法戦士　レンジャー　賢者

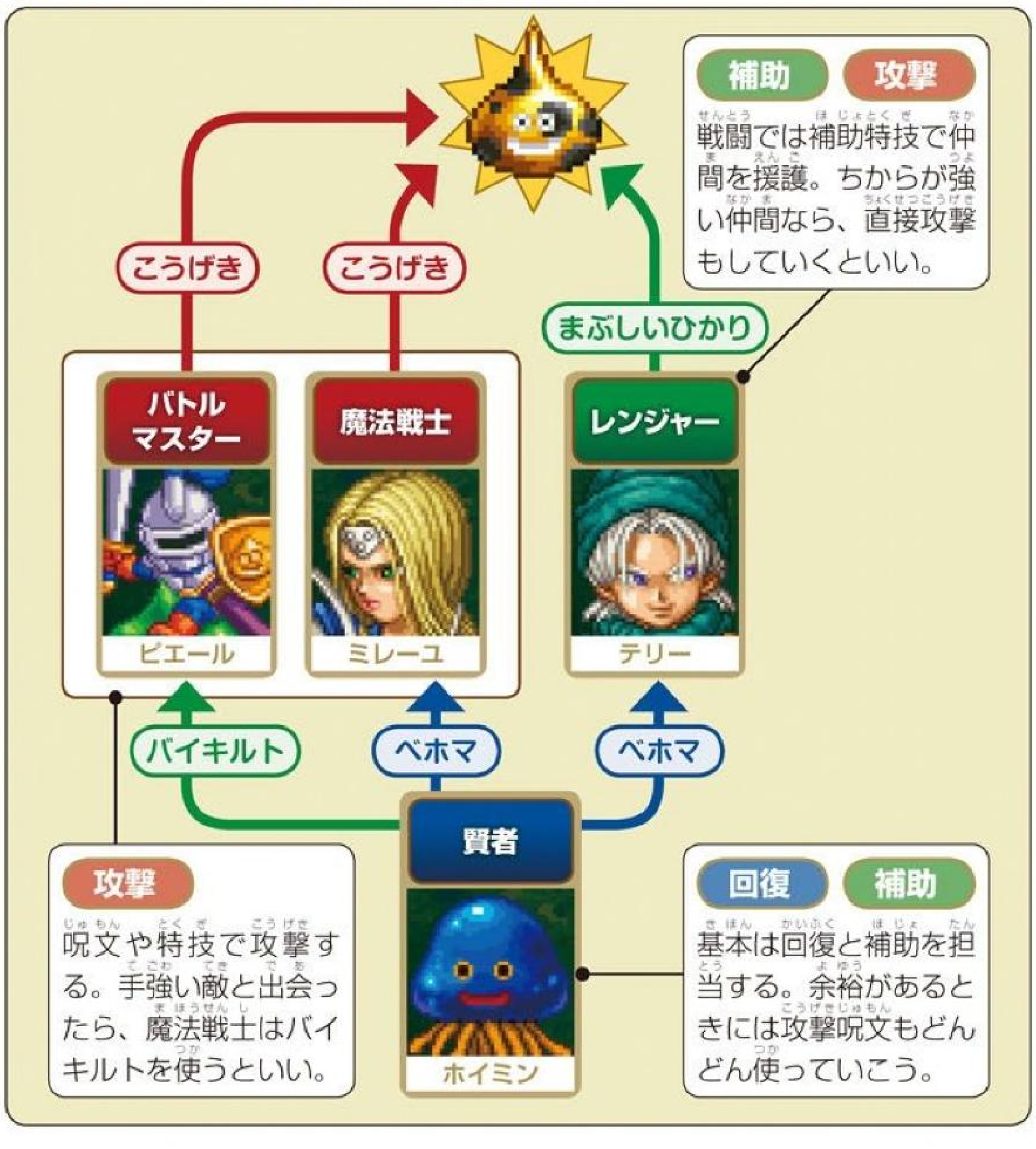
おおごえでダンジョンの奥地でも完全回復

長いダンジョンを探索したり、遠い町まで行くときに最適なパーティ。レンジャーのしのびあしやとうぞくのはななどを使うと、探索をスムーズに進めることができる。また、レンジャーのおおごえで宿屋を呼べるので、賢者と魔法戦士はMPの消費を気にせずに呪文を使っていける。



⬆しのびあしを使えば、長いダンジョンでもMPを温存しながら探索できる。

パーティ編成例と戦闘イメージ



お宝集めならおまかせあれ！

盗賊　盗賊　盗賊　盗賊

アイテムを手に入れる確率を極限まで高める

魔物が落とすアイテムで、ほしいものがあるときにオススメのパーティ。全員が盗賊に転職することで、戦闘後にアイテムを盗みやすくなるのだ。盗賊自身は強力な攻撃特技や回復呪文を覚えないので、レベルアップやほかの職業で覚えた呪文・特技を使って戦うといいだろう。

パーティ編成例と戦闘イメージ



攻撃　回復　補助

盗賊はすばやさが上がるので先手をとりやすい。もっともすばやさの高い仲間が補助役として、魔物の行動を封じていくといい。なお、みのまもりや最大HPが下がってしまうので、回復はこまめにしよう。

お金を稼いで優雅に冒険

商人　商人　商人　商人

全員商人で最大2倍のゴールドを入手！

セレブ気分を味わいたい人にオススメの編成例。戦闘に参加する商人が多いとお金をたくさん入手できるので、新しい町に行くたびに強力な装備品をすべて買うというゴージャスな冒険ができる。また、冒険中にあなほりをしながら進むと、お金を拾ったりしてさらに儲けられる。

パーティ編成例と戦闘イメージ



攻撃　補助

ちからがあまり下がらないので、ちからためを使って直接攻撃しよう。攻撃力が低くあまりダメージを与えられないときは、おたけびで攻撃役を援護したり、ほのおのツメなどを道具として使うといい。

究極の呪文をぶっぱなせ！

ドラゴン　パラディン　賢者　賢者

マダンテを使う仲間をみんなで守る

戦闘開始直後にマダンテで魔物を一掃する、1戦限定のパーティ。MPを回復できる場所が近くにあり、HPの高い強敵が現れたときに試そう。マダンテを使う仲間はMPが上がる賢者に転職したいが、守備力は下がる。ドラゴンで先制攻撃を狙ったり、パラディンがかばうといい。

パーティ編成例と戦闘イメージ



補助　攻撃

先制攻撃できなかったときは、パラディンのみがわりやにおうだちでマダンテを使う仲間を守る。



攻撃

すぐにマダンテを放つ。先手をとるために、ほしふるうでわなどを装備してすばやさを上げよう。



のぞいてみよう!

知識の井戸 PART 3

モンスター独自の攻撃や特技を知ろう

モンスターのなかには、主人公たちが使えない特技で攻めてくるものもいる。このようなモンスターの個性を活かした特技は、かなり特殊な効果があったり、直接攻撃よりもずっと強力だったりするのだ。下にモンスターだけが使う特技を紹介するので、その効果を確認しておこう。

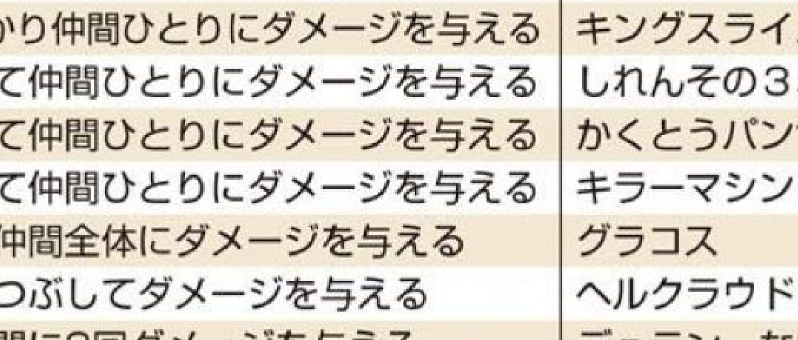
モンスターだけが使う特技

名前	効果	使用モンスター
矢を放つ	弓を引き絞って矢を放ち仲間ひとりにダメージを与える	アクアハンター、アロードッグ、キラーマシン2など
振りまわし	武器を振りまわし仲間ひとりにダメージを与える	オークマン、キラーマシン2、キングマーマンなど
わしづかみ	仲間ひとりをわしづかみにしてダメージを与える	キラーグース、サイレス、ジャミラス、ポイズンゾンビ
踏みつけ	足で踏みつぶして仲間ひとりにダメージを与える	うごくせきぞう、くものきょじん、だいまじんなど
尻尾振りまわし	尻尾を振りまわして仲間ひとりにダメージを与える	ウィングスネーク、ブラディーポ、ヘルバイパーなど
かみつき	鋭い牙で噛みつき仲間ひとりにダメージを与える	ウィングスネーク、おおうつぼ、ガマニアンなど
とびかかり	とびかかり仲間ひとりにダメージを与える	ツボック、ばくだんいわ、ランプのまおう
のしかかり	ふくれてのしかかり仲間ひとりにダメージを与える	キングスライム、バルンバ、フーセンドラゴンなど
ツノ突き出し	ツノを突きだして仲間ひとりにダメージを与える	しれんその3、ダークホーン、レジェンドホーン
振り下ろし	爪を振り下ろして仲間ひとりにダメージを与える	かくとうパンサー、タイガークロー、ホラービースト
斬りつけ	武器で斬りつけて仲間ひとりにダメージを与える	キラーマシン2、キラーマジンガ、ネルソンなど
なぎはらい	周囲をなぎ払い仲間全体にダメージを与える	グラコス
おしつぶし	仲間全体を押しつぶしてダメージを与える	ヘルクラウド
はやわざ	高速の攻撃で仲間に3回ダメージを与える	デュラン、なげきのきょじん
突撃	空中から突撃し仲間ひとりにダメージを与える	デュラン
弾け飛ぶ	自爆して仲間ひとりに大ダメージを与える	ケダモン、フーセンドラゴン
あやしいめ	仲間ひとりが眠ってしまう	ムドー(3回目)、しれんその2
ムラサキのひとみ	仲間全員がかならずマヒする	ドグマ
あやしいきり	敵味方全員にいてつくはどうの効果。さらに以降は使用する呪文がすべてかき消される。いてつくはどうで霧を消し去ることができる	デスホール、ホロゴースト、ダークサタン、なげきのきょじん
馬車のドアを閉める	いれかえ、そうがえができなくなる	キングスライム、ホロゴースト
作戦変更	主人公の声で作戦を変更する	フライングダック、ムドー(1回目)
モシャス	戦闘に参加する仲間のうちひとりに変化する	あくまのカガミ、ホーンテッドミラー、のろいのカガミ
仲間呼び/大声呼び	戦闘中に仲間を呼ぶ	アロードッグ、ことだまつかい、バオーなど
合体	同種のモンスターが合体する	スライム(合体)、メタルスライム(合体)

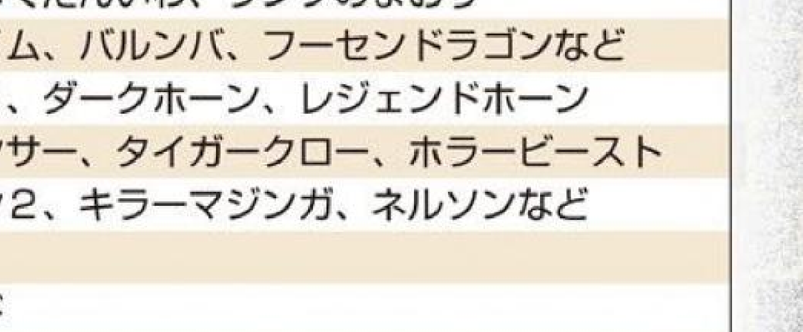
弾け飛ぶ



あやしいきり



合体



CHAPTER

4

ふたつの大地をめぐる旅

―ふたつのだいちをめぐるたび―



CHAPTER4の

ページの見かた

ふたつの大地をめぐる旅の途中で訪れる、町やダンジョンなどを紹介。それぞれの場所を以下のパートに分けて解説しているので、その見かたを確認しておこう。

チャートページの見かた

冒険フローチャート

旅の舞台となる町や城、ダンジョンを訪れる順番に記したもの。アイコンの意味は以下のとおり。

- 上 …上の世界にある町や城、ダンジョン
- 下 …下の世界にある町や城、ダンジョン
- は …はざまの世界にある町や城、ダンジョン
- ? …どの世界にあるかわからない謎の場所

物語

旅の節目ごとに以降の物語のプロローグを紹介。



重大なできごと

旅の途中で起こる、重大なできごとを少しだけ紹介。

エリアガイドの見かた

世界
その地域がある世界。

ワールドマップ
その地域が世界のどのあたりにあるかを示す。

モンスターの生息地域
出現するモンスターの種類に応じて、地域をいくつかに分けている。そこで戦闘したときに職業の熟練度が上がるレベルの上限も記載している。❶などの各数字は「モンスターの出現場所」の出現エリアと対応している。

アイテムチェックシート
入手できるアイテムの一覧。アイコンの意味と使いかたはP.163を参照。



要注意モンスター
フィールドで出会うモンスターのうち、とくに注意したいものを紹介。

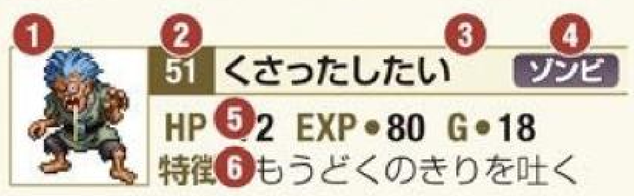
冒険する地域
その時期に冒険の中心となる町や城などの周辺の地図。

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
46	ヒートギズモ	○	×	×
47	ホイミスライム	○	[illegible]	○
48	ダンスキャロット	○	×	×
49	オークマン	○	×	×
50	おどるほうせき	○	○	×
51	くさったしたい	○	×	×
53	バットマジック	○	×	×
54	マッドロン	×	○	×
55	ドッグスナイパー	×	○	○
56	ぬけがらへい	×	○	×
58	ストーンビースト	×	○	×

❶モンスターずかんでの番号。モンスターずかんに登録されないモンスターは「－」と記載
❷モンスターの名前
❸出現するエリア。マップの数字と対応していて、出現するかどうかを○と×で表記

出現するモンスターのデータ

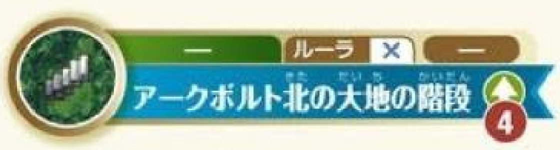


❶外見
❷モンスターずかんでの番号。モンスターずかんに登録されないモンスターは「—」と記載
❸名前
❹モンスターの系統
❺最大HPと、倒したときに得られる経験値(EXP)およびお金(G)
❻おもな特徴

訪れることができる場所



❶ルーラで行けるかどうかを示す(※)
❷詳しく紹介しているページ
❸その場所にある施設を示す。アイコンの意味は以下のとおり



❹別世界に行けるかどうかを示す。アイコンの意味は以下のとおり
…上の世界へとつながる井戸や階段などがある
…下の世界へとつながる井戸や階段などがある

…教会　…武器屋　…防具屋　…道具屋
…よろず屋　…宿屋　…酒場
…ゴールド銀行　…ルイーダの店

※「○」になっていても、一部のマップや特定のタイミングでは、ルーラの効果がかき消される場合がある。

■ 町・村・城紹介ページの見かた

目標レベル
その町や城へ安全にたどり着くためのパーティの平均レベルの目安。

カギの数
とうぞくのカギ、まほうのカギ、さいごのカギで開く扉の数。

ルーラでの訪問
その町や城へルーラで行けるかどうかを○と×で表記(※)。

町や城の場所
その町や城がある世界と地域。

マップの回転
マップをどの程度まで回転できるかを示す。





全景マップ
その町や城の全景イラスト。お店や宿屋などの場所も示してある。

気になる場所
その町や城で注目しておきたい場所など。

人々の耳寄りなウワサ
その町や城にいる人々から聞ける話のうち、重要なものや気になるものをピックアップして紹介。

アイテムチェックシート
その町や城で手に入るアイテムの一覧。アイコンの意味などは右ページ下を参照。

ショップガイド
その町や城の店で購入できるアイテムの一覧。アイコンの意味などは右ページ上を参照。

探索のアドバイス
探索するうえで覚えておきたいことや、冒険を進めるためのヒントを紹介。

※「○」になっていても、一部のマップや特定のタイミングでは、ルーラの効果がかき消される場合がある。

ショップガイドの見かた

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋1

アイテム名	値段(G)	効果
いばらのムチ	350	攻 +18
てつのツメ	700	攻 +21
くさりがま	1100	攻 +27
チェーンクロス NEW	1200	攻 +28
やいばのブーメラン NEW	1500	攻 +25
おおかなづち NEW	1800	攻 +30

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
せいどうのよろい NEW	700	守 +21
てつのむねあて NEW	1000	守 +23
てつのよろい NEW	1200	守 +25
てつのたて NEW	720	守 +16
てつかぶと NEW	1100	守 +16

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	[illegible]	[illegible]
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動
きんのブレスレット NEW	350	守 +15

武器屋2

アイテム名	値段(G)	効果
チェーンクロス	1200	攻 +28
おおかなづち	1800	攻 +30
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター	3000	攻 +38
バトルアックス NEW	4300	攻 +49

店長のオススメ

やいばのブーメラン

やいばのブーメランがウチのオススメだよ！　少々値は張るが、敵全体に攻撃できるから、買っておけば戦闘がグッとラクになる。お金をためてぜひ買っておくれよ!!



お店で売っている商品のリスト。アイコンと記号の意味は以下のとおり。

- …武器屋
- …防具屋
- …道具屋
- …よろず屋。さまざまなものを扱っており、店によって扱うアイテムの種類が異なる
- NEW …その町や城で初めて買えるようになるもの

そのアイテムの効果。能力値が変化する場合は、その値を記載。
攻…攻撃力　守…守備力
か…かっこよさ

その町で購入しておきたい、店長のオススメの商品。

アイテムチェックシートの見かた

アイテムチェックシートを活用しよう！

アイテムチェックシートでは町や城、ダンジョンで手に入るアイテムを一覧で確認できる。冒険を進めながらチェックして、すべて入手していこう。なお、一部のアイテムは「???」と表記している。それらのアイテムがなんなのかは、自分の目で確かめてもらいたい。

時期や条件
以下のアイテムを入手するための時期や条件を記載。

入手できるフロア
町や城の場合は省略している。

アークボルト城で王の頼みを聞いたあと
□ 地下…階–C まもりのたね
□ 地下2階–C 580ゴールド

チェックボックス
自分が手に入れたものをチェックするための欄。入手したものにはチェックマークを記入していこう。なお、この欄がピンクになっているものは、とうぞくのはな(P.149)で数えられることを示す。

入手方法を示すアイコン
意味は以下のとおり。アイコンがない場合は、下記以外の方法で入手できることを示す。

- …タルから入手
- …ツボから入手
- …タンスから入手
- …引き出しから入手
- …宝箱から入手
- …地面の光を調べて入手
- …誰かからもらう

夢告白の舞台
本棚などを調べたときに入手できる夢告白の舞台(P.439)。

読書の記録
本棚を調べたときに読める本をまとめている。

夢告白の舞台　ゆめこくはくのぶたい
□ あらくれまじょう
読書の記録　どくしょのきろく
□ 「名人変そう術」

ダンジョン紹介ページの見かた

目標レベルと熟練度

そのダンジョンを安全に探索するためのパーティの平均レベルの目安と、そのダンジョンで戦闘したときに職業の熟練度が上がるレベルの上限。

ルーラでの訪問

そのダンジョンへルーラで行けるかどうかを○と×で表記(※)。

カギの数

とうぞくのカギ、まほうのカギ、さいごのカギで開く扉の数。

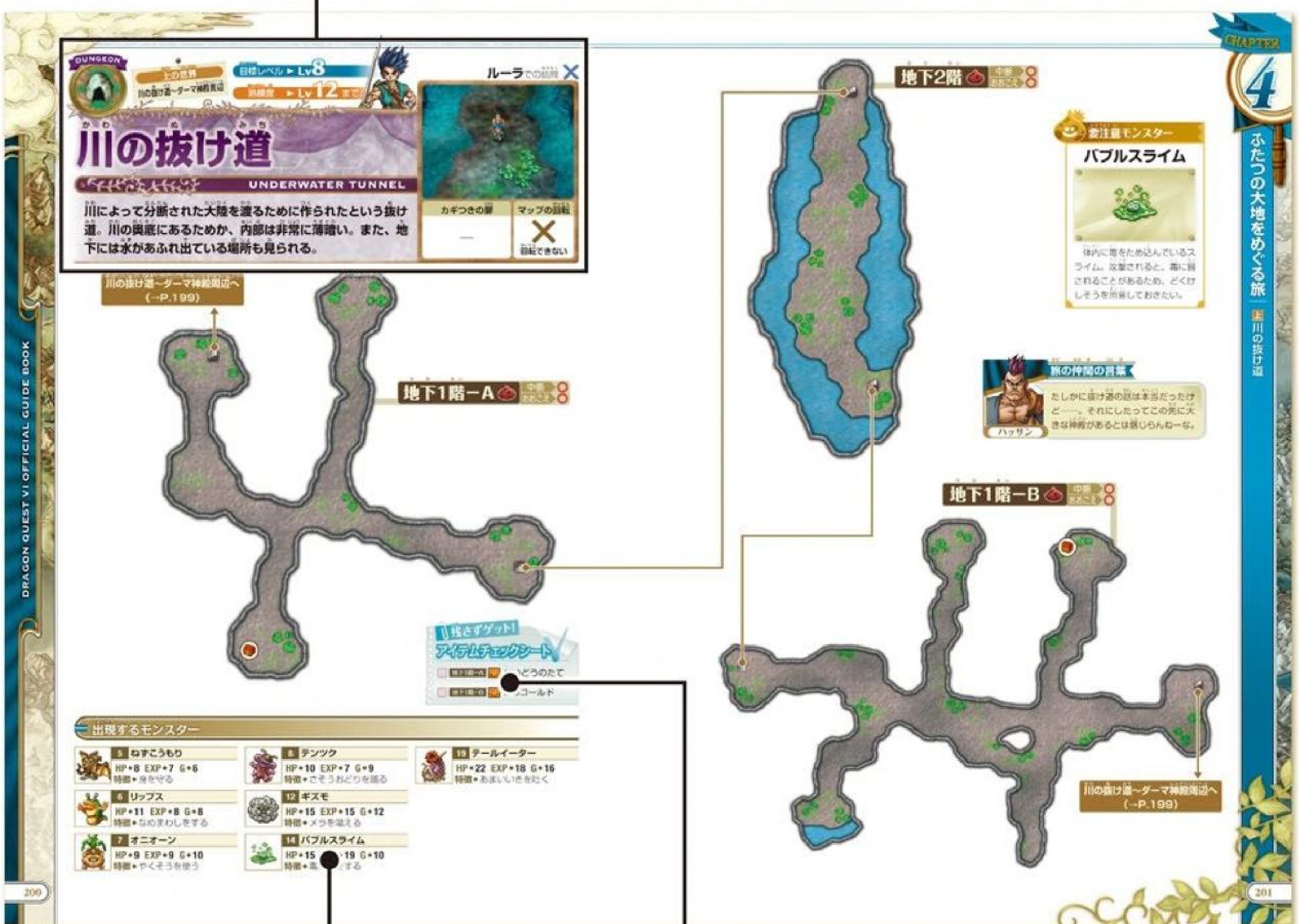
マップの回転

マップをどの程度まで回転できるかを示す。



ダンジョンの場所

そのダンジョンがある世界と地域。



出現するモンスターのデータ

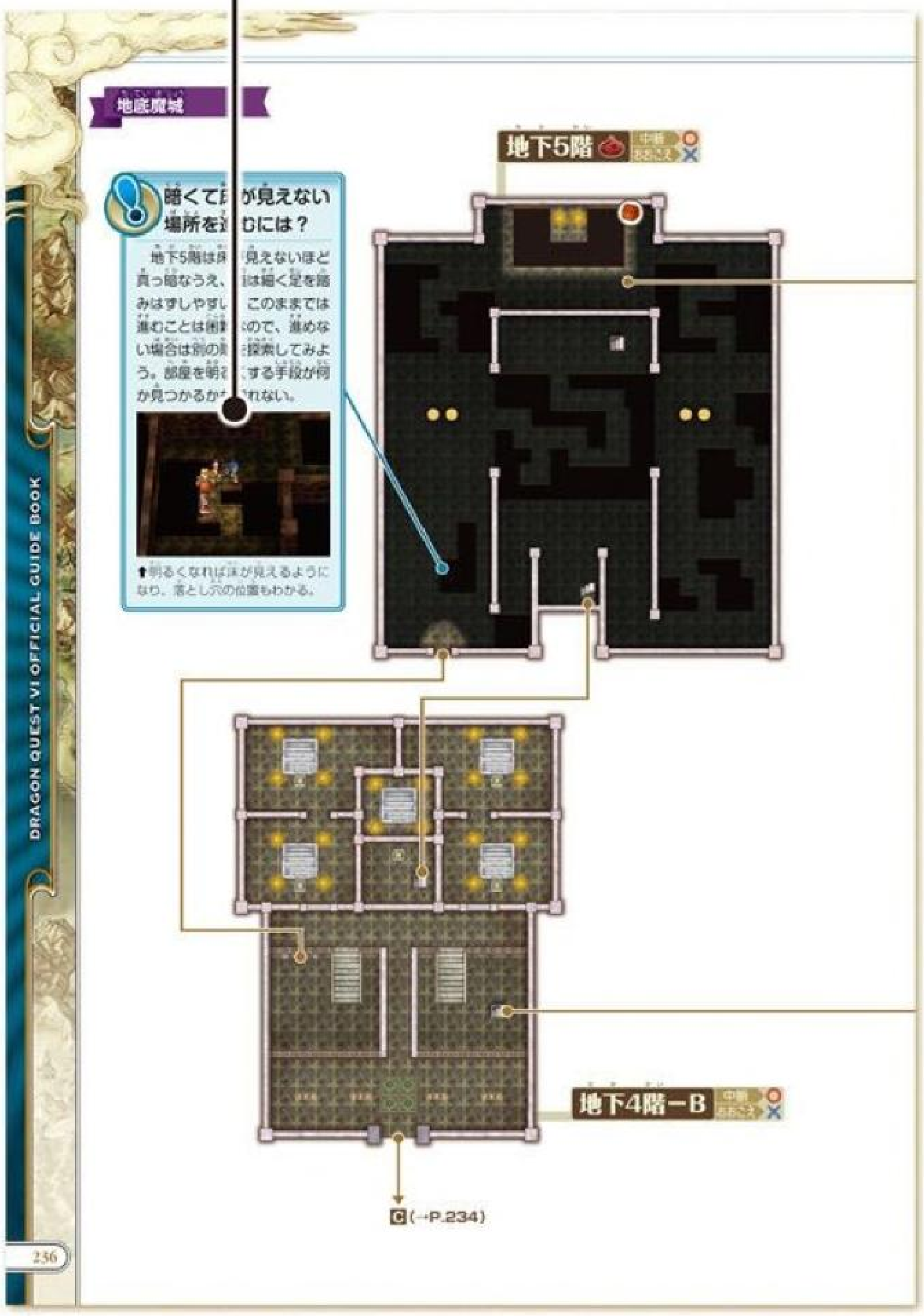
そのダンジョンで出会うモンスターのデータ。見かたはP.161を参照。

アイテムチェックシート

そのダンジョンで手に入るアイテムの一覧。アイコンの意味などはP.163を参照。

※「○」になっていても、一部のマップや特定のタイミングでは、ルーラの効果がかき消される場合がある。

解説
そのダンジョンを探索するうえで重要なことや、仕掛けの解きかたなどに関する解説。





要注意モンスター
そのダンジョンで出会うモンスターのうち、とくに注意したいものを紹介。

旅の仲間の言葉
メインコマンドの「はなす」で聞ける、そのダンジョンについての仲間の会話。

ダンジョンマップの見かた

アイコンや記号の意味は以下のとおり。

- …マップ間のつながり
- A …同じ記号の場所へ移動できることを示す
- …下の道が通れることを示す
- …ふつうの扉
- …特別な条件で開く扉
- …さいごのカギで開く扉
- …宝箱 ※
- …タンス ※
- …ツボ ※
- …地面の光

※アイテムやお金が入手できるものと魔物が化けているもののみアイコンを掲載。

フロアの名前。

中断の書に記録できるかどうかを示す。



そのフロアを移動中に魔物と出会う場合は、アイコンを記載。

おおごえ(P.150)でお店や神父を呼べるかどうかを示す。

ふたつの大地をめぐる旅①

魔王ムドー討伐

夢から目覚めた主人公が旅立つ

人里離れた山奥に、村祭りの準備に活気づく小さな村があった。その村で、妹とふたりで平穏に暮らしていたひとりの少年は、ある日、精霊のお告げを受け、世界の真実を知るための長い旅に出ることを決意する――。



旅をともにする仲間との出会い



⬆諸国をめぐりながら修行に励む、旅の武闘家ハッサン。困難を解決するため、協力を持ちかけてくる。

ハッサン





運命に導かれて主人公と出会い、ともに旅をすることになる頼もしい仲間たち。

ミレーユ



⬆謎の美女ミレーユは、ここに来ることが最初からわかっていたような口ぶりで話しかけてくるが……。

魔王ムドーとの対決!!



⬅人々を恐怖に陥れている魔王ムドー。平和を取り戻すために、決戦はさけられない。

冒険フローチャート

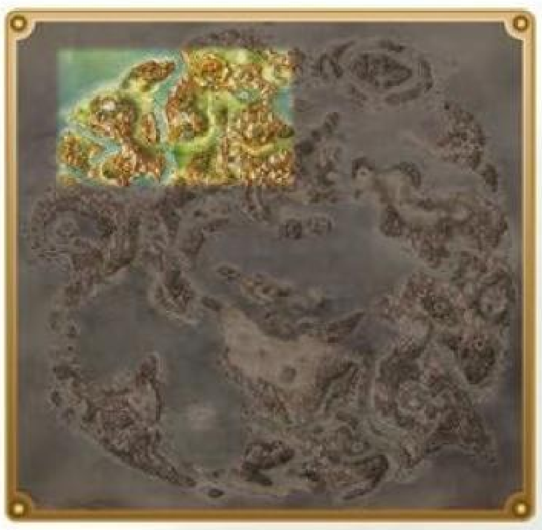
- 上 ライフコッドの村
- 上 山はだの道
- 上 マルシェの町
- 上 マルシェ北西の大地の大穴
- 下 トルッカの町
- 下 夢見る井戸
- 上 マルシェの町
- 上 ライフコッドの村
- 上 山はだの道
- 上 レイドック城下町
- 上 レイドック城
- 上 試練の塔
- 上 レイドック城
- 上 レイドック西の森
- 上 レイドック城
- 上 レイドック北東の関所

- 上 きこりの家
- 上 川の抜け道
- 上 ダーマ神殿の大地の大穴
- 下 サンマリーノの町
- 下 グランマーズの館
- 下 夢見の洞くつ
- 下 グランマーズの館
- 下 サンマリーノの町
- 下 船着場
- 下 レイドック城下町
- 下 レイドック城
- 下 アモールの町
- 上 アモールの町
- 上 北の洞くつ
- 上 アモールの町
- 下 アモールの町

- 下 月鏡の塔
- 上 レイドック城
- 上 レイドック南東の関所
- 上 地底魔城
- 上 レイドック城
- 下 レイドック城
- 下 レイドック北の関所
- 下 ゲントの村
- 下 ムドーの島
- 下 ムドーの城
- 下 レイドック城
- 上 ダーマ神殿

P.257へ

上の世界 ライフコッドの村周辺





要注意モンスター

テンツク

周辺に出現するほかの魔物よりも少しHPが高いのが特徴。さそうおどりにつられると、行動できなくなってしまうので、真っ先に倒したい。



出現するモンスター



1 ぶちスライム
HP•5 EXP•2 G•1
特徴• ―



2 ファーラット
HP•6 EXP•3 G•2
特徴• ―



3 マンドラゴラ
HP•7 EXP•4 G•3
特徴•さそうおどりを踊る



4 おばけなめくじ
HP•7 EXP•5 G•4
特徴• ―



6 リップス
HP•11 EXP•8 G•8
特徴•なめまわしをする



7 オニオーン
HP•9 EXP•9 G•10
特徴•やくそうを使う





8 テンツク
HP•10 EXP•7 G•9
特徴•さそうおどりを踊る



10 シールドこぞう
HP•11 EXP•14 G•13
特徴•身を守る

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア		
		1	2	3
1	ぶちスライム	○	○	○
2	ファーラット	○	○	×
3	マンドラゴラ	○	×	×
4	おばけなめくじ	×	○	○
6	リップス	×	○	○
7	オニオーン	×	○	○
8	テンツク	×	×	○
10	シールドこぞう	×	×	○

TOWN

上の世界
ライフコッドの村周辺

目標レベル ▶ Lv 1

ライフコッドの村

LIFECOD

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

山の頂上にあるのどかな村。民芸品の絹織物と木ぼり細工が有名で、ふもとの町でも高く取引されている。今は年に一度の村祭りに向けて、準備の真っ最中のようだ。



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□ 3ゴールド	□ かわのぼうし
□ 10ゴールド	□ むらのみんげいひん
□ 10ゴールド	**村祭りが終わったあと**
□ やくそう	□ つうこうしょう
□ やくそう	**ハッサンが仲間になったあと**
□ どくけしそう	□ せいれいのよろい ※2
□ まもりのたね	**読書の記録**
□ すばやさのたね	□「スライム名言集1」

気になる場所



⬅村の中心には井戸がある。中をのぞいてみると何かいるかも?

※1 村長の話を聞くまで利用できない。 ※2 手に入れるには7000ゴールドが必要(P.210)。

人々の耳寄りなウワサ

村長さんがお兄ちゃんに会いにきたのよ



不思議な夢を見ているところを、妹のターニアが起こしにきてくれる。眠っている間に村長が訪ねてきたようだが、またあとで来ると帰ってしまったらしい。何か用事があるようだが？

ムドーとかいう魔王が世界を支配しようと……



村にいる商人から、ムドーという魔王が世界を支配しようとしているとのウワサを聞ける。この村には山の精霊がついているため心配ないというが、本当にそうなのだろうか？

かざってあるヨロイを見たかい?



村の武器屋には、とても豪華な鎧が飾ってある。村の青年たちは身につけたらかっこいいだろうな……と思っているが、高くて買えそうにない。いつか買える日が来るといいが……。

探索のアドバイス

ふもとの町へ買い出しにいこう

村長に会うと、祭りの準備のために、ふもとにあるマルシェの町へせいれいのかんむりの買い出しを頼まれる。代金がわりにむらのみんげいひんを渡されるので、それをマルシェの町で開催中のバザーで売って、購入費用にあてよう。



⬆バザーが開催されているマルシェの町へ行くには、山はだの道を越えなくてはならない。



ショップガイド　SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名		値段(G)	効果
ひのきのぼう	NEW	10	攻　+2
たけのやり	NEW	50	攻　+5
どうのつるぎ	NEW	270	攻　+13
たびびとのふく	NEW	70	守　+7
かわのよろい	NEW	180	守　+11
かわのたて	NEW	70	守　+4

よろず屋

アイテム名		値段(G)	効果
やくそう	NEW	8	HP回復
どくけしそう	NEW	10	毒を解く
キメラのつばさ	NEW	25	町へ移動
かわのぼうし	NEW	65	守　+2
きのぼうし	NEW	120	守　+6

店長のオススメ
やくそう

村の外にはモンスターがうろついているでよ。買い出しで村を出たとき、もしものことがあっちゃマズいだろう。やくそうは持っておくといいよ。



店長のオススメ
かわのたて

マルシェの町に出かけるときに、服と帽子だけじゃ心もとないぜ。手持ちの金が少ないなら、70ゴールドとお買い得なかわのたてがオススメだ。



DUNGEON

上の世界
ライフコッドの村周辺

目標レベル ▶ Lv1
熟練度 ▶ Lv5 まで

山はだの道

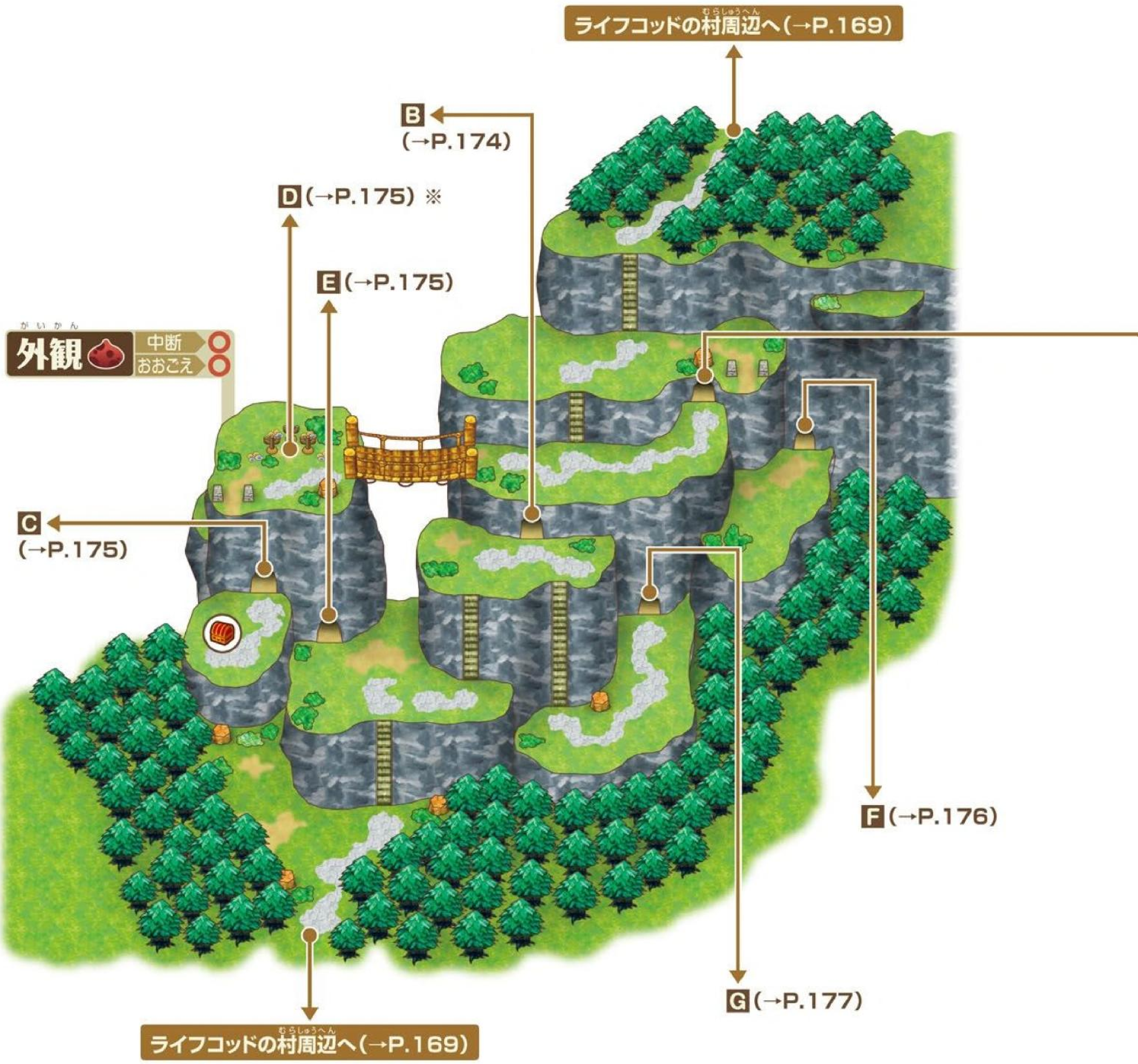
THE MOUNTAINSIDE

ライフコッドの村とマルシェの町をつなぐ唯一の山道。魔物が生息しているうえに、険しい崖や入り組んだ道が続いており、山を下りるのは旅慣れた村人でもかなり苦労する。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



※ 内部－Dから来ると行き来できるようになる。

内部ーA

中断 ○
おおこえ ○



A (→P.174)

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 外観 たびびとのふく
- □ 内部ーA 20ゴールド
- □ 内部ーE やくそう
- □ 内部ーE こんぼう

山はだの道



要注意モンスター

ねずこうもり

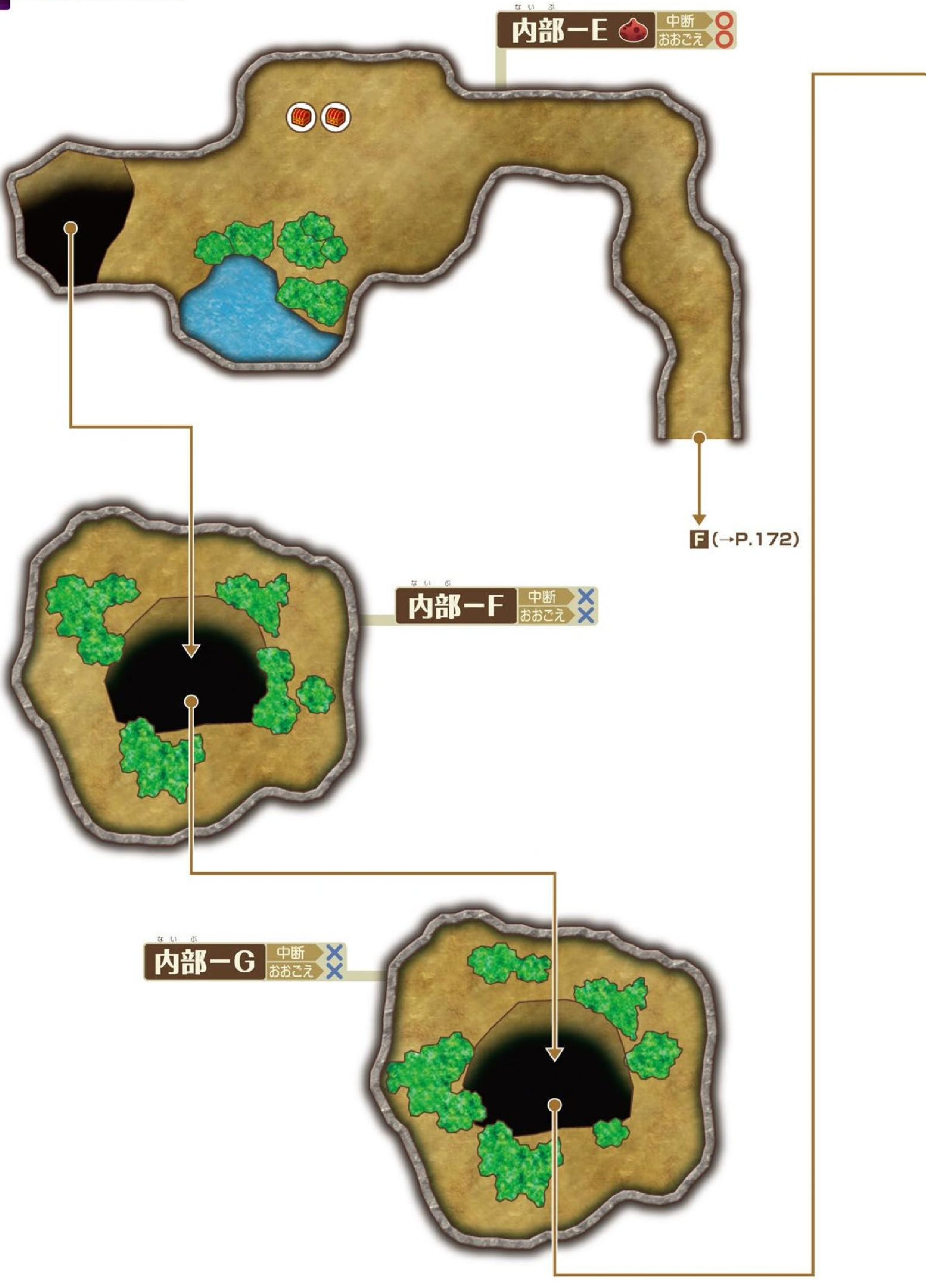
羽ばたくような動作で攻撃してくる。身を守ることがあり、そのときに攻撃しても大きなダメージを与えられないので、倒すのはあとまわしにしよう。




内部ーD
中断 ○
おおごえ ○
D (→P.172)
C (→P.172)


宿屋(ひとり10G)
中断 ×
おおごえ ○
E (→P.172)

山はだの道





G(→P.172)

要注意モンスター

マンドラゴラ



怪しい動きの踊りをしてくる。それにつられて踊ってしまうと、1ターンの間行動できなくなる。回復はできるだけ余裕をもってしておきたい。

出現するモンスター

	1 ぶちスライム	HP•5 EXP•2 G•1	特徴• —
	2 ファーラット	HP•6 EXP•3 G•2	特徴• —
	3 マンドラゴラ	HP•7 EXP•4 G•3	特徴•さそうおどりを踊る
	4 おばけなめくじ	HP•7 EXP•5 G•4	特徴• —
	5 ねずこうもり	HP•8 EXP•7 G•6	特徴•身を守る

TOWN

上の世界
ライフコッドの村周辺

目標レベル ▶ Lv4

マルシェの町

MARCHE

山のふもとにあるにぎやかな町。恒例のバザーが開催されていて、各地から商人や買い物客が訪れている。また、町には腕のいいかんむり職人が住んでいることでも有名だ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×2	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 5ゴールド
- □ やくそう
- □ すばやさのたね

かんむり職人が戻ったあと

- □ せいれいのかんむり

とうぞくのカギを入手したあと

- □ 250ゴールド
- □ キメラのつばさ
- □ モンスターずかん

気になる場所



←バザーでにぎわう町中には、のぼりや旗がたくさん出ている。

※1 特定の時期になると売っているものが変わる。

人々の耳寄りなウワサ

安く買いたいなら歩く!



町ではバザーが開催されていて、いろいろなところで特売品が売られている。同じ物でも店によって値段が違うので、買い物をするときは、価格を調べてからにするのがよさそうだ。

ボガとドガは兄弟なんだってさ



町の東と西に分かれてバザーの店を開いているボガとドガは兄弟で、店の売り上げを競っているようだ。ふたりの競争心をうまくあおれば、民芸品を高く売ることができるかも?

今日はいいものがあるよあるよ!



バザーにはふだん店では買えない品も売られている。そのひとつが、とうぞくのカギだ。価格は2000ゴールドと高いが、値引き交渉には応じてくれそうなので、粘り強く交渉しよう。

探索のアドバイス

町のどこかにあるかんむり職人の家を探そう

マルシェの町を訪れたら、精霊のかんむりを作ってくれる職人の家を探そう。町の北東にあるのですぐに見つけられるはずだ。訪ねてみると職人らしからぬ女性の姿しか見あたらないが……。とりあえず彼女に話を聞いてみよう。

バザーは一定期間を過ぎると売り物が変化する

マルシェの町で開催されているバザーは、時間がたつと別のバザーが開催されて売り物が変化する(P.255)。ほしいアイテムがあったら、その前に買っておこう。なお、とうぞくのカギは、あとで買える機会があるので安心していい。



⬆何かめずらしいものが買えるかもしれない。お金に余裕があれば買ってみてもいい?

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
たけのやり	50	攻 +5
こんぼう NEW	110	攻 +9
どうのつるぎ	270	攻 +13

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
たびびとのふく	70	守 +7
かわのよろい	180	守 +11
うろこのよろい NEW	350	守 +15
かわのたて	70	守 +4
うろこのたて NEW	180	守 +7
かわのぼうし	65	守 +2

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
キメラのつばさ	25	町へ移動

バザー1

アイテム名	値段(G)	効果
かわのよろい	200	守 +11
おなべのフタ NEW	100	守 +2

バザー2

アイテム名	値段(G)	効果
かわのたて	115	守 +4
とうぞくのカギ ※2 NEW	2000	扉を開く
やくそう×6、せいすい NEW	50	—

バザー3

アイテム名	値段(G)	効果
どくけしそう	10	毒を解く
まんげつそう NEW	30	マヒを解く
せいすい NEW	20	魔物よけ
うろこのたて NEW	180	守 +7

※2 1回目のバザーでは交渉をすると値段が安くなっていく。2回目のバザーでは200ゴールドで、バザー終了後は10ゴールドで買えることがある。

下の世界 トルッカの町周辺





出現するモンスター

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴
5	ねずこうもり	8	7	6	身を守る
10	シールドこぞう	11	14	13	身を守る
9	きりかぶこぞう	16	12	12	ルカニを唱える
15	スライム	9	5	3	―



—	ルーラ ×	—

夢見る井戸

トルッカの町の北東に、ひっそりと建てられている小さな小屋。立ち寄った者が神隠しにあったと言われていて、町の人間は近づかないようにしているようだ。



要注意モンスター

シールドこぞう

守備力が高く、ダメージを与えにくい相手。倒すには何度も攻撃しなくてはならず、長期戦になりやすい。地道に直接攻撃を繰り返して倒していこう。



TOWN

下の世界
トルッカの町周辺

目標レベル ▶ Lv5

トルッカの町

TRUCCA

森と山に囲まれたおだやかな町。高台には太陽の光がふりそそぐ教会や、ひときわ大きな屋敷が建っている。この町の子供たちの間では、井戸で遊ぶことがはやっているようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 20ゴールド
- □ やくそう
- □ いのちのきのみ
- □ うつくしそう
- □ ぬののふく
- □ きのぼうし
- □ ちいさなメダル

事件を解決したあと

- □ 5000ゴールド ※3
- □ いのちのきのみ ※3
- □ いのりのゆびわ ※3

読書の記録

- □「ボクのスライム冒険記1」

気になる場所



⬅奥の武器屋はまだ開いておらず、買い物できないようだが……？

※1 特定の時期まで利用できない。 ※2 初めて訪れたときは無料で宿泊できる。
※3 この町で起こった事件(P.210)の解決のしかたによってもらえるアイテムが変わる。

人々の耳寄りなウワサ

あの話は本当なのだろうか……?



武器屋の主人は、ひとりごとで世界のどこかにある真実を映すという不思議な鏡を仕入れてみたいと言っている。本当にそのような鏡がこの世界のどこかにあるのだろうか?

夢見る井戸に行ってみない?



町の子供たちは、井戸で遊ぶのが好きな様子。彼らの話では、町の北にも井戸があるらしいが、行ったまま帰ってこない人がいるため、近づいてはいけないと言われているようだ。

あの家はかなりの金持ちとみた



町の北の方では、家の陰に隠れて怪しい男ふたりが、よからぬ相談をしている。聞き耳を立ててみると、どうやら金持ちの家の娘に目をつけて、何かたくらんでいるらしいが……。

探索のアドバイス

もとの世界に戻るための方法を探してみよう

主人公たちは町の人に気づいてもらえないが、情報を集めることはできる。集めた情報をもとに町の周囲などを探索してみるといい。なお、気づいてもらえなくても町の宿屋や教会は利用できる。



⬆町の北東には大きな家があり、中へ入ると突然犬に吠えられてしまうのだ。



ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋1

アイテム名	値段(G)	効果
いばらのムチ	350	攻 +18
てつのツメ	700	攻 +21
くさりがま	1100	攻 +27
チェーンクロス NEW	1200	攻 +28
やいばのブーメラン NEW	1500	攻 +25
おおかなづち NEW	1800	攻 +30

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
せいどうのよろい NEW	700	守 +21
てつのむねあて NEW	1000	守 +23
てつのよろい NEW	1200	守 +25
てつのたて NEW	720	守 +16
てつかぶと NEW	1100	守 +16

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動
きんのブレスレット NEW	350	守 +15

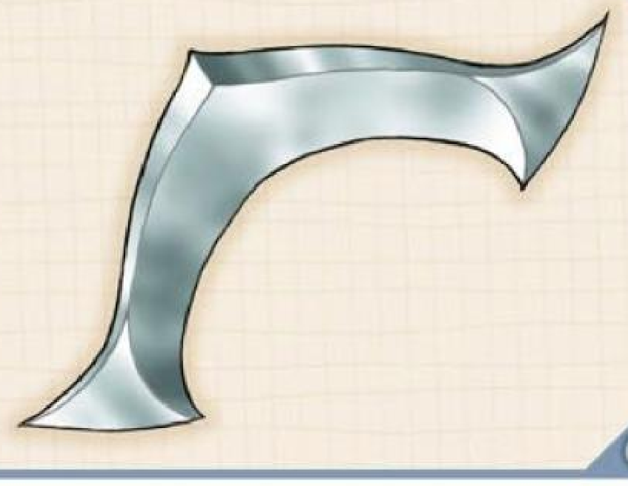
武器屋2

アイテム名	値段(G)	効果
チェーンクロス	1200	攻 +28
おおかなづち	1800	攻 +30
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター	3000	攻 +38
バトルアックス NEW	4300	攻 +49

店長のオススメ

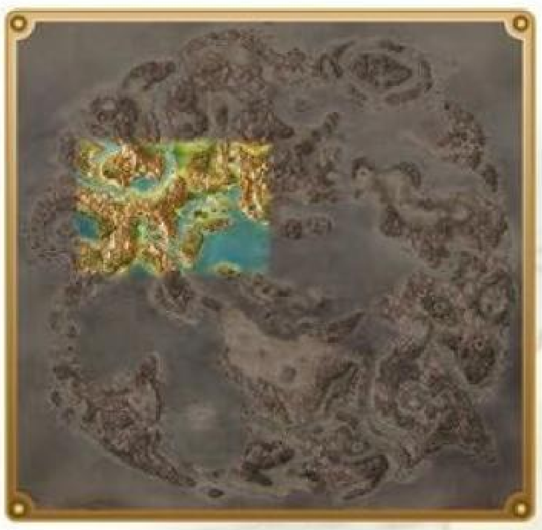
やいばのブーメラン

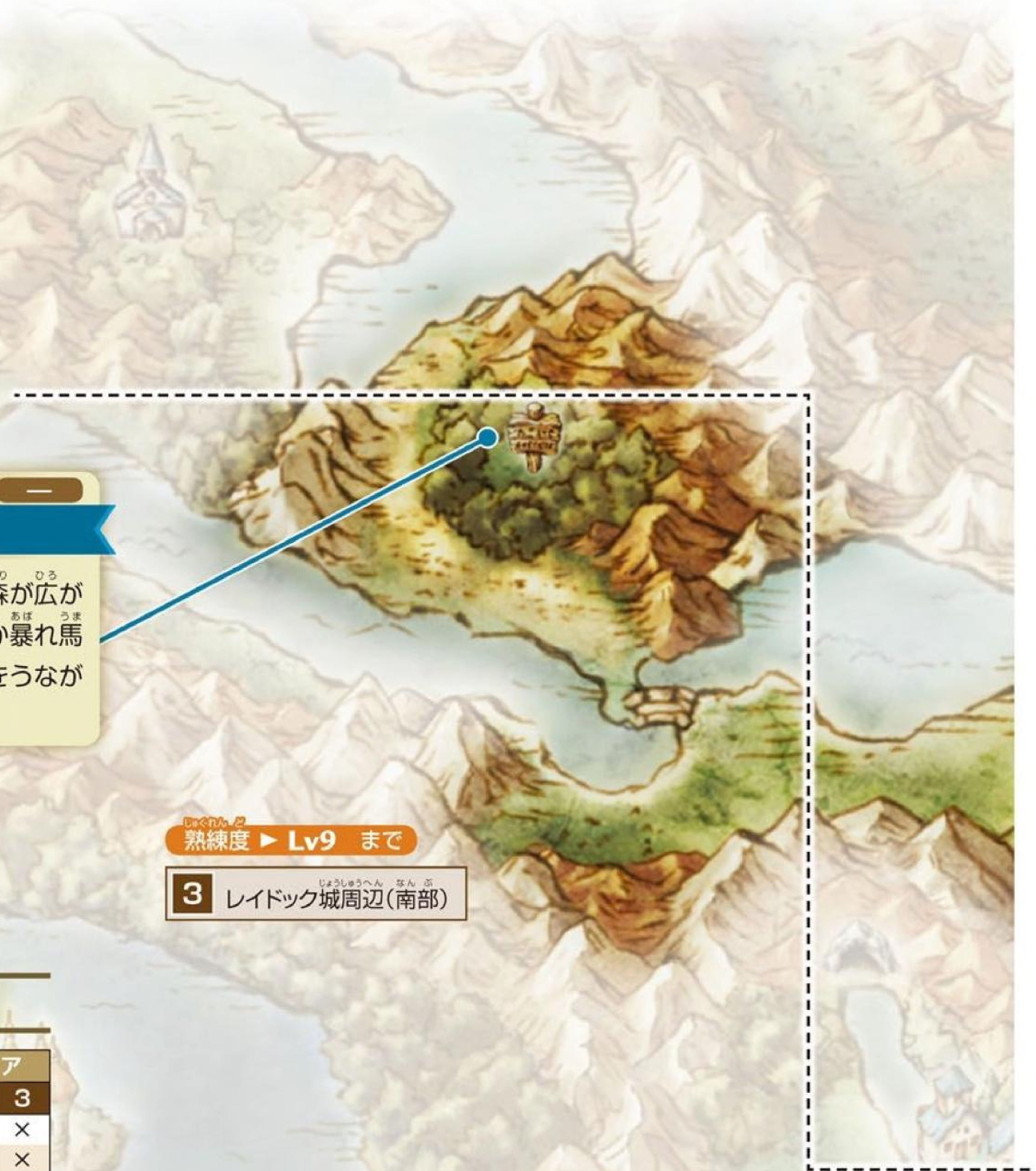
やいばのブーメランがウチのオススメだよ! 少々値は張るが、敵全体に攻撃できるから、買っておけば戦闘がグッとラクになる。お金をためてぜひ買っておくれよ!!



エリアガイド

上の世界 レイドック城周辺







—	ルーラ ×	—

レイドック西の森

レイドック城の西には、森が広がっている。森にはいつからか暴れ馬が現れるようになり、注意をうながす看板が立てられている。

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア		
		1	2	3
1	ぶちスライム	○	○	×
2	ファーラット	○	×	×
4	おばけなめくじ	○	○	×
6	リップス	○	○	×
7	オニオーン	○	○	○
8	テンツク	×	○	○
10	シールドこぞう	×	○	○
11	どくろあらい	×	×	○

出現するモンスター



1 ぶちスライム
HP•5 EXP•2 G•1
特徴• —



2 ファーラット
HP•6 EXP•3 G•2
特徴• —



4 おばけなめくじ
HP•7 EXP•5 G•4
特徴• —



6 リップス
HP•11 EXP•8 G•8
特徴•なめまわしをする



7 オニオーン
HP•9 EXP•9 G•10
特徴•やくそうを使う



8 テンツク
HP•10 EXP•7 G•9
特徴•さそうおどりを踊る



10 シールドこぞう
HP•11 EXP•14 G•13
特徴•身を守る



11 どくろあらい
HP•14 EXP•13 G•14
特徴•力をためる

CASTLE ルーラ ○ ▶P.186～P.189

レイドック城&城下町

— ルーラ × —

レイドック北東の関所

レイドックと他国の領地を隔てる関所。先には小屋と民家がある以外、何があるのかわかっていない。



— ルーラ × —

レイドック南東の関所

レイドックと未開の地の間に立つ関所。この先には魔王ムドーの居城があるらしく、決戦のときがくるまでは、誰も通ることはできない。



DUNGEON ルーラ × ▶P.190

試練の塔

TOWN

上の世界
レイドック城周辺

目標レベル ▶ Lv5



レイドック城下町

REYDOCK

マルシェの町の南にある城下町で、入口で兵士が見張りをしており、通行証を持っていない人は入ることができない。現在は城の兵士を募集するおふれが出ているようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×1	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ やくそう
- □ どくけしそう
- □ ぬののふく
- □ おばさんのゆびわ

おばさんのゆびわを入手したあと

- □ ちからのたね

読書の記録

- □「武勇伝 ネコ 1巻」

気になる場所①



⬆井戸の近くにいるおばさんは、指輪を井戸に落としてしまったらしい。

気になる場所②



⬆宿屋には、話題のゲーム、スライムカーリング(P.451)を遊べる台が！

人々の耳寄りなウワサ

王宮の兵士大募集か……



レイドック城では王宮の兵士を募集しているらしく、城下町にはそれを聞いた屈強な男たちが集まっている。どうやら王様は、魔王ムドーを倒すために兵士を募集しているようだ。

レイドック王は眠らないらしいのじゃ



日増しに力を強める魔王に対抗するため、兵士を集めているレイドック王。彼はまったく眠らないで国を治めているというが、本当にそのような人間離れしたことが可能なのだろうか？

仲間があばれ馬に襲われてケガを……



宿屋の2階に宿泊している商人から、レイドック城の西にある森の様子を聞くことができる。森には暴れ馬が住みついている場所があり、仲間がおそわれてケガをしたらしい。

探索のアドバイス

鐘が鳴るまで城下町の人たちから話を聞いておこう

城下町の北にある跳ね橋を渡ってレイドック城を訪れると、城門にいる兵士に試験はまだ始まっていないことを告げられる。城には入れないので、いったん城下町に戻って、人々の話を聞いておこう。また、試験では何が起こるかわからない。万が一のときのために、教会でお祈りしておくことも忘れずに。



⬆教会で何やら大柄な男とぶつかるが……。彼も兵士になるために訪れたのだろうか？

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
こんぼう	110	攻 +9
おおきづち NEW	220	攻 +10
どうのつるぎ	270	攻 +13
ブーメラン NEW	420	攻 +15
いしのオノ NEW	550	攻 +19

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
かわのよろい	180	守 +11
うろこのよろい	350	守 +15
かわのたて	70	守 +4
うろこのたて	180	守 +7
かわのぼうし	65	守 +2
きのぼうし	120	守 +6



道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
まんげつそう	30	マヒを解く

店長のオススメ

うろこのよろい

お客さんも兵士になるための試験を受けにきたのですか？　ウチはいろいろな防具を扱っておりますが、うろこのよろいがオススメですよ。守りを固めれば、試験も合格間違いナシでございます。



CASTLE

上の世界
レイドック城周辺

目標レベル ▶ Lv5

ルーラでの訪問 ○

レイドック城

CASTLE REYDOCK

城下町と跳ね橋でつながる堀に囲まれた城。眠らぬ王と呼ばれる若きレイドック王が執務を行っている。常に兵士が門番をしていて、ふだんは中に入れてもらうことはできない。



カギつきの扉	マップの回転
×6	360°



残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- ☐ ぎんのかみかざり
- ☐ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- ☐ ステテコパンツ
- ☐ ちいさなメダル

読書の記録

- ☐「冒険者たちのダジャレ全集」
- ☐「スライム名言集2」
- ☐「メダル王のなぞ」

気になる場所



上画面

←城の2階から、中庭が見える。馬車と老人がいるようだが？

人々の耳寄りなウワサ

誰もが栄誉ある兵士になれるわけではない



城の2階には、すでに志願者が集まっている。そこでソルディ兵士長から兵士になるための試練として、試練の塔からある物を持ち帰るように言われる。ある物とはいったい……？

試練の塔に行くのか？　いやはやなつかしい



試練の塔に行く前に兵士に話を聞くと、なかには試練の話を聞いてなつかしがる者もいる。試練の塔で試練を受けてこそ、立派なレイドックの兵士になることができるのだ。

お前はやけにのんびりだな



城内の兵士に話しかけると、あせって失敗することも世の中には多いと教えられる。今回の試練ではライバルが多く、誰かに先を越されるかもしれない。でも、あせりは禁物だ。

探索のアドバイス

試練の塔に行く前に城下町で装備をそろえておこう

試練の塔では、その名のとおりさまざまな試練が待ち受けている。それに備えて城下町で最高の装備をそろえてから出発するようにしたい。



⬆装備のほかに、HPを回復するためのやくそうも十分に用意しておこう。



⬆装備品を買うためのお金がなければ、城の周辺の魔物と戦ってお金を稼ぐといい。

知識のタネ　カギがかかった扉はあとで開けにこよう

レイドック城を最初に訪れたときは、城内を自由に歩き回ることはできない。試練が終われば歩き回れるようになるので、城内の探索はそのあとにしよう。なお、レイドック城には地下室がふたつあり、一方の固く閉ざされた扉の向こう側に宝箱がある。さいごのカギを手に入れたら開けにこよう。



⬅左側の地下室は牢屋になっている。いるのは看守と囚人だけだ。



⬅右側の地下室には、宝箱がふたつ。中身が気になるところだ。

DUNGEON

上の世界
レイドック城周辺

目標レベル ▶ Lv7
熟練度 ▶ Lv10 まで

試練の塔

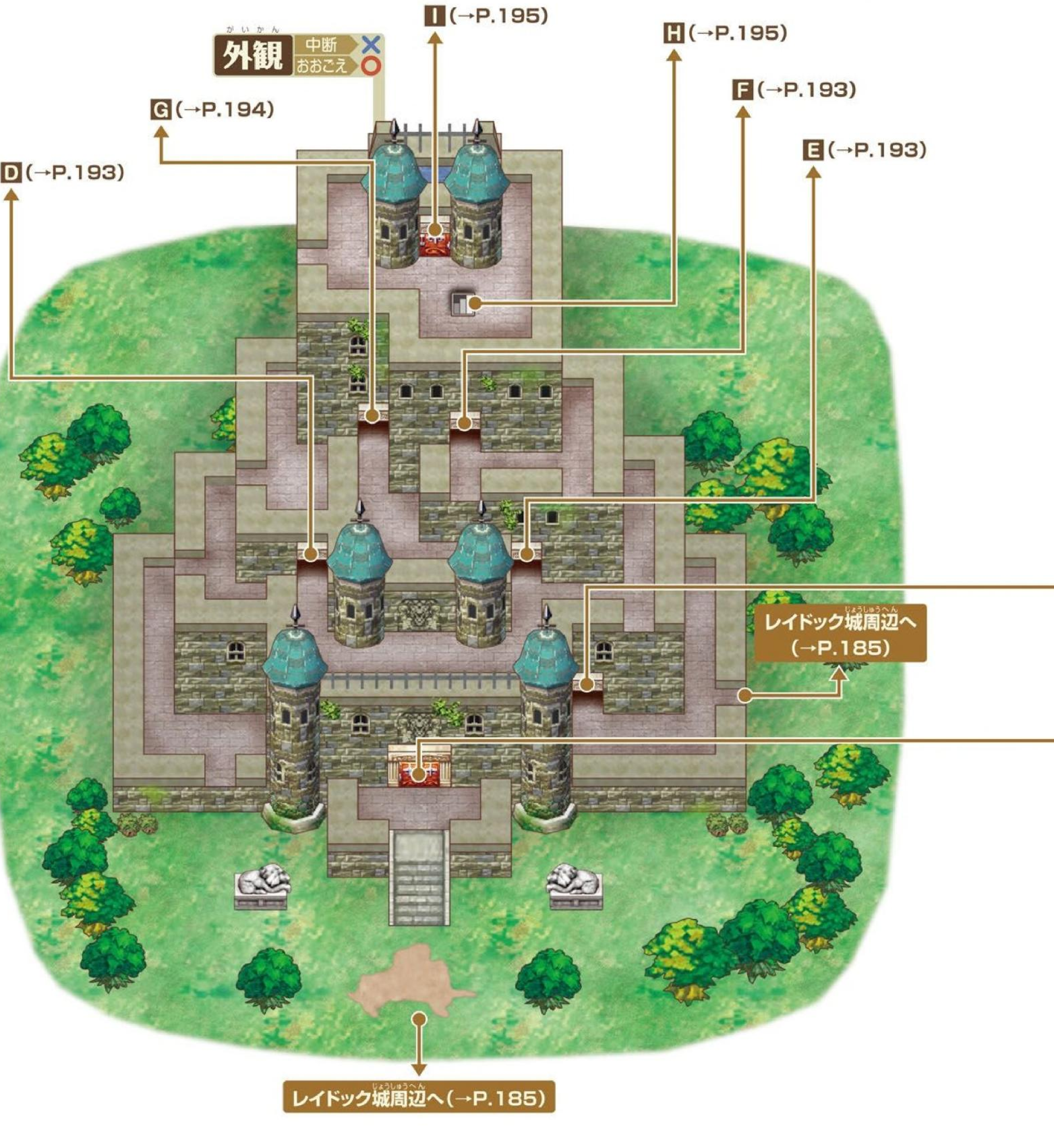
TOWER OF TRIALS

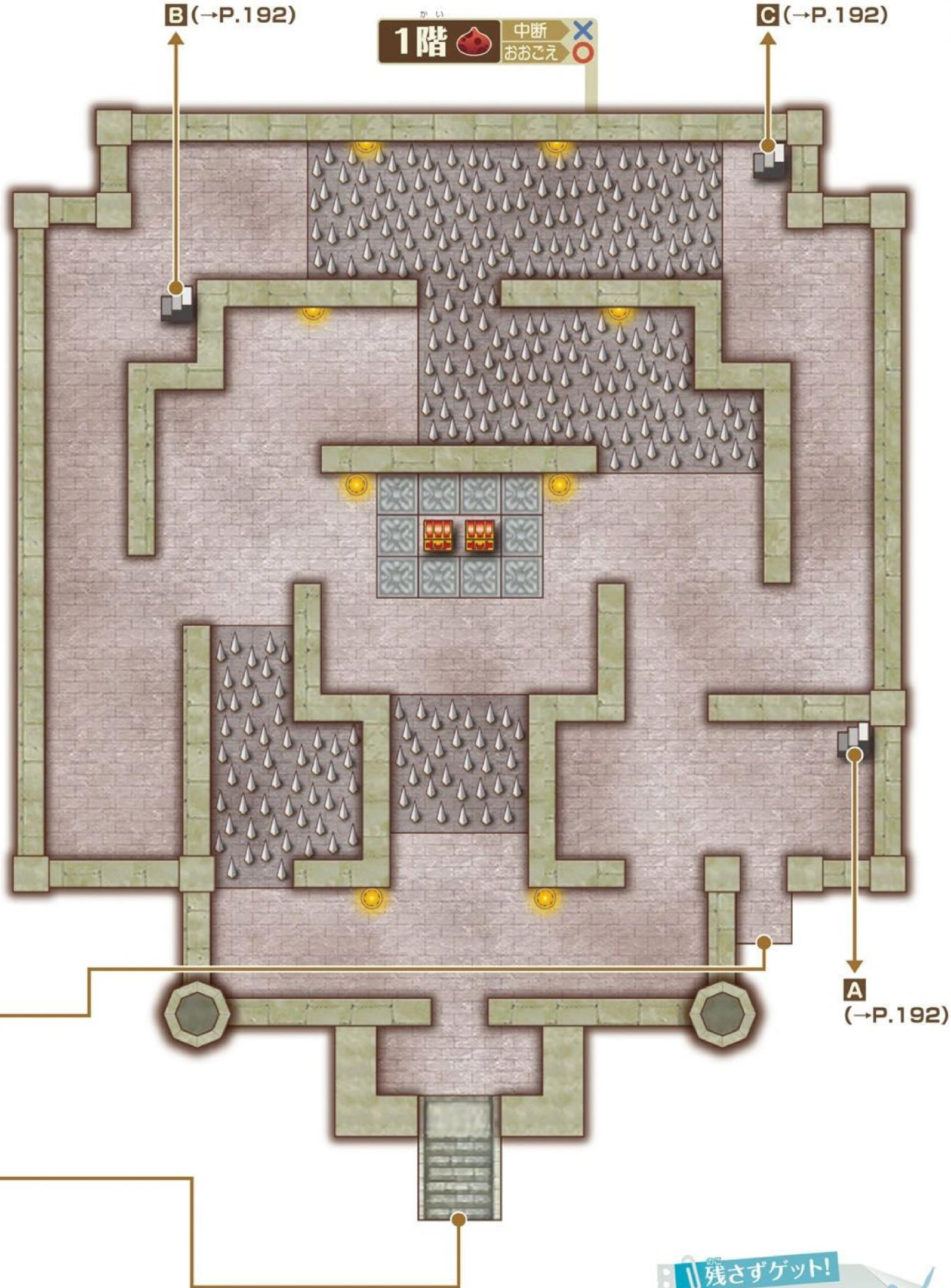
ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

レイドック城の南にある塔で、城の兵士になるための試験が行われる。歴代の試験もここで行われており、魔物が姿を現すほか、いろいろな仕掛けや試練が待ち受けている。





要注意モンスター

アロードッグ

群れで出現することが多く、さらに仲間を呼んで数を増やすことも。ブーメランのような敵をまとめて攻撃できる手段で、一気に片づけてしまおう。

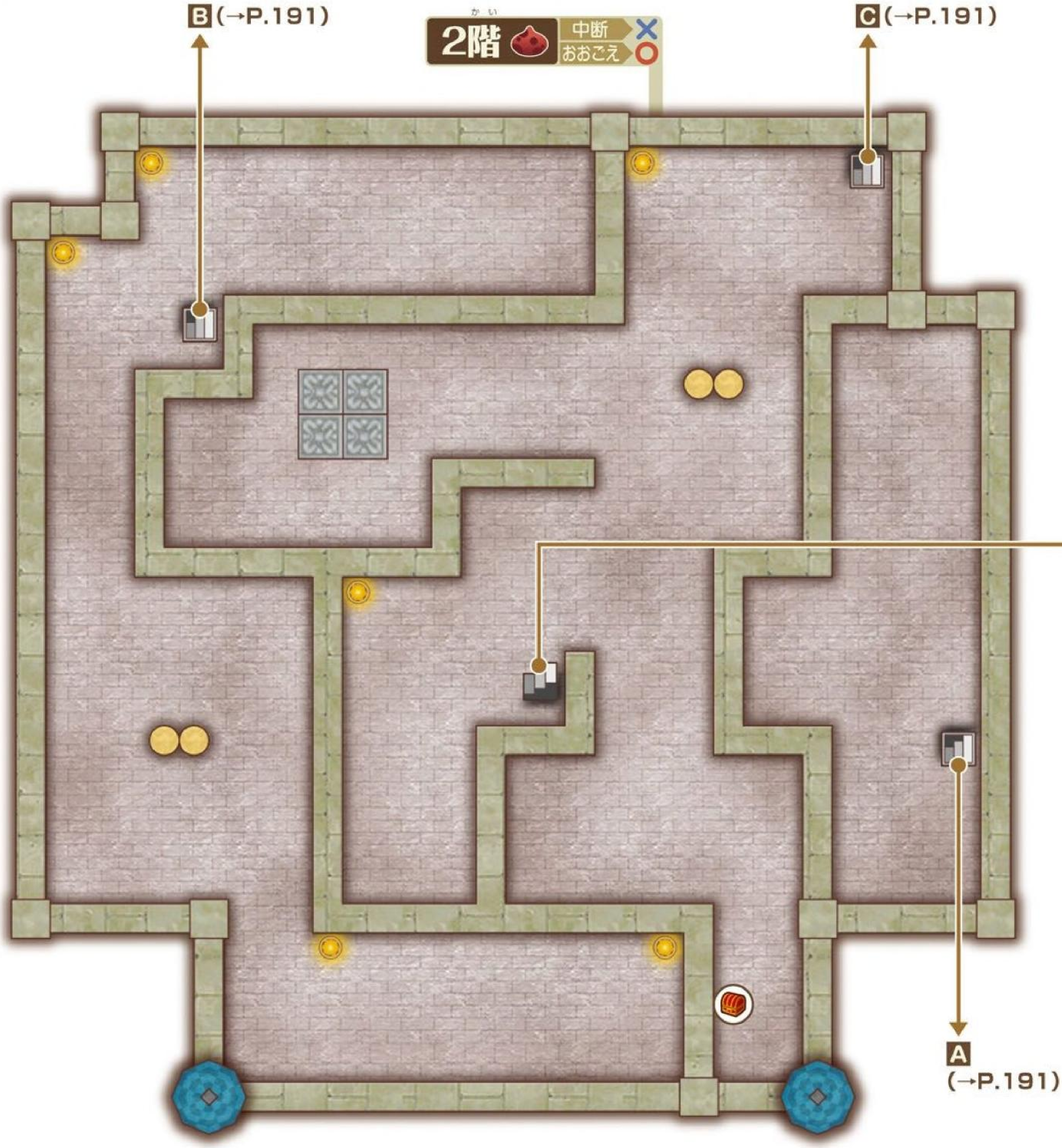


残さずゲット! アイテムチェックシート

□	2階	宝箱	キメラのつばさ
□	3階	宝箱	130ゴールド
□	5階−B	宝箱	ちいさなメダル
□	5階−B	人	きんのゆびわ ※1
□	5階−C	宝箱	やくそう
□	7階	宝箱	くじけぬこころ ※2

※1 試練が終わったあとは入手できない。 ※2 試練の進めかたによっては入手できないことがある。

試練の塔



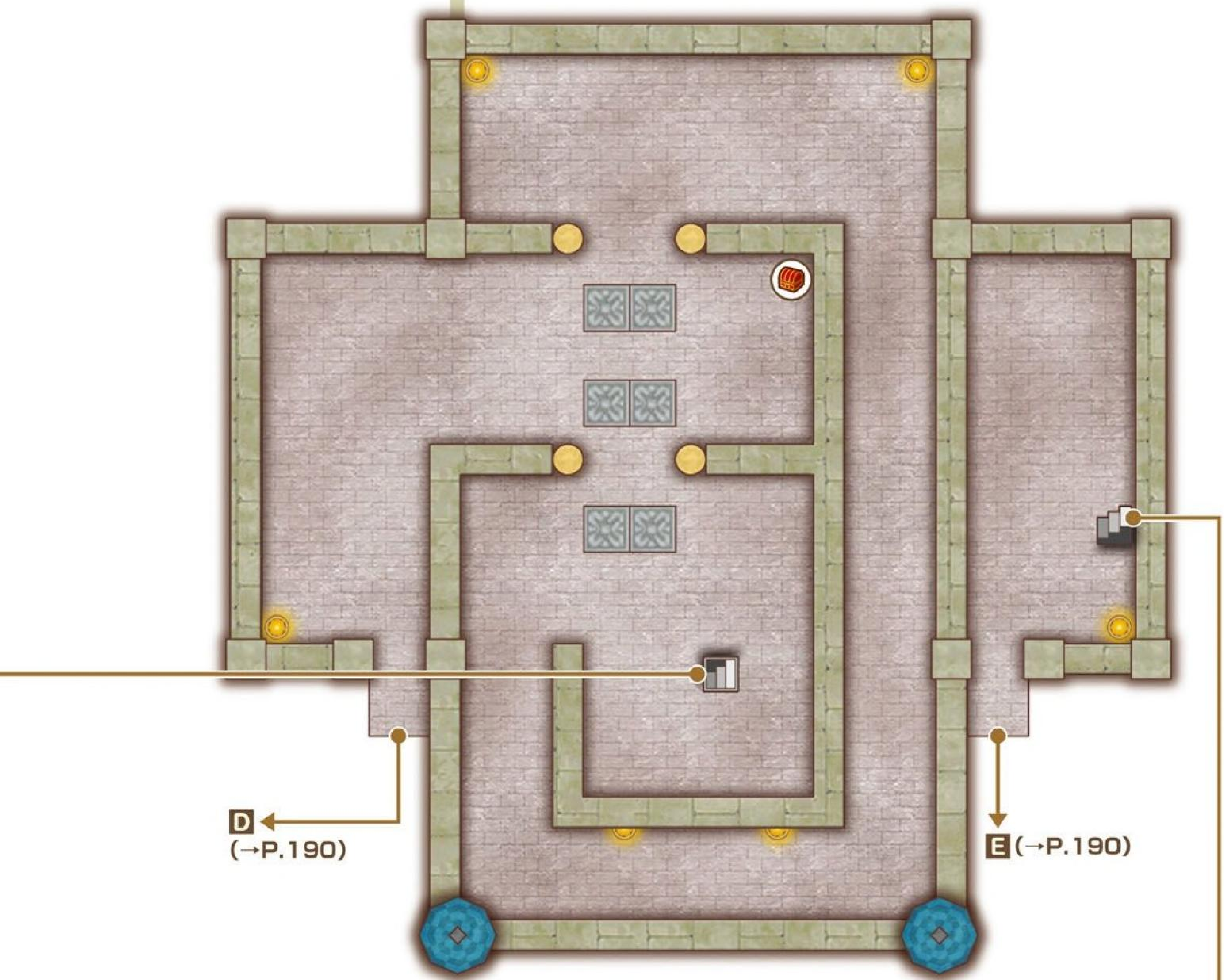
要注意モンスター

ギズモ

体当たりで攻撃してくるほか、メラを唱えてくる。MPが少ないため呪文は一度しか唱えないが、複数で現れたときは、残りのHPに注意して戦おう。



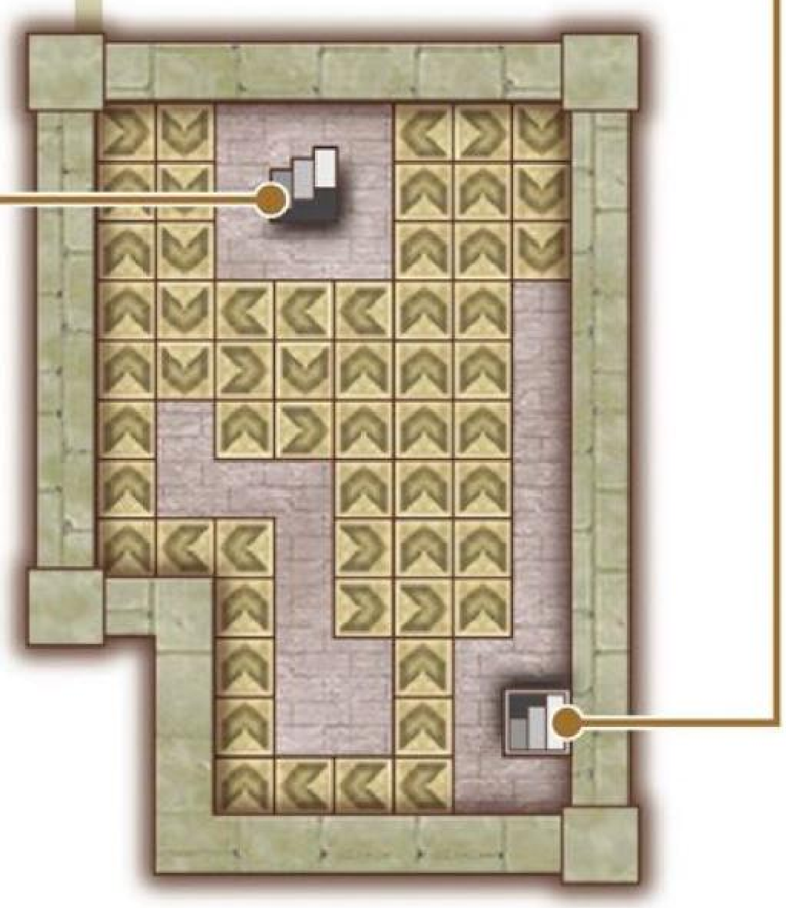
3階 中断 × おおごえ ○



5階ーA 中断 × おおごえ ○



4階ーA 中断 × おおごえ ○



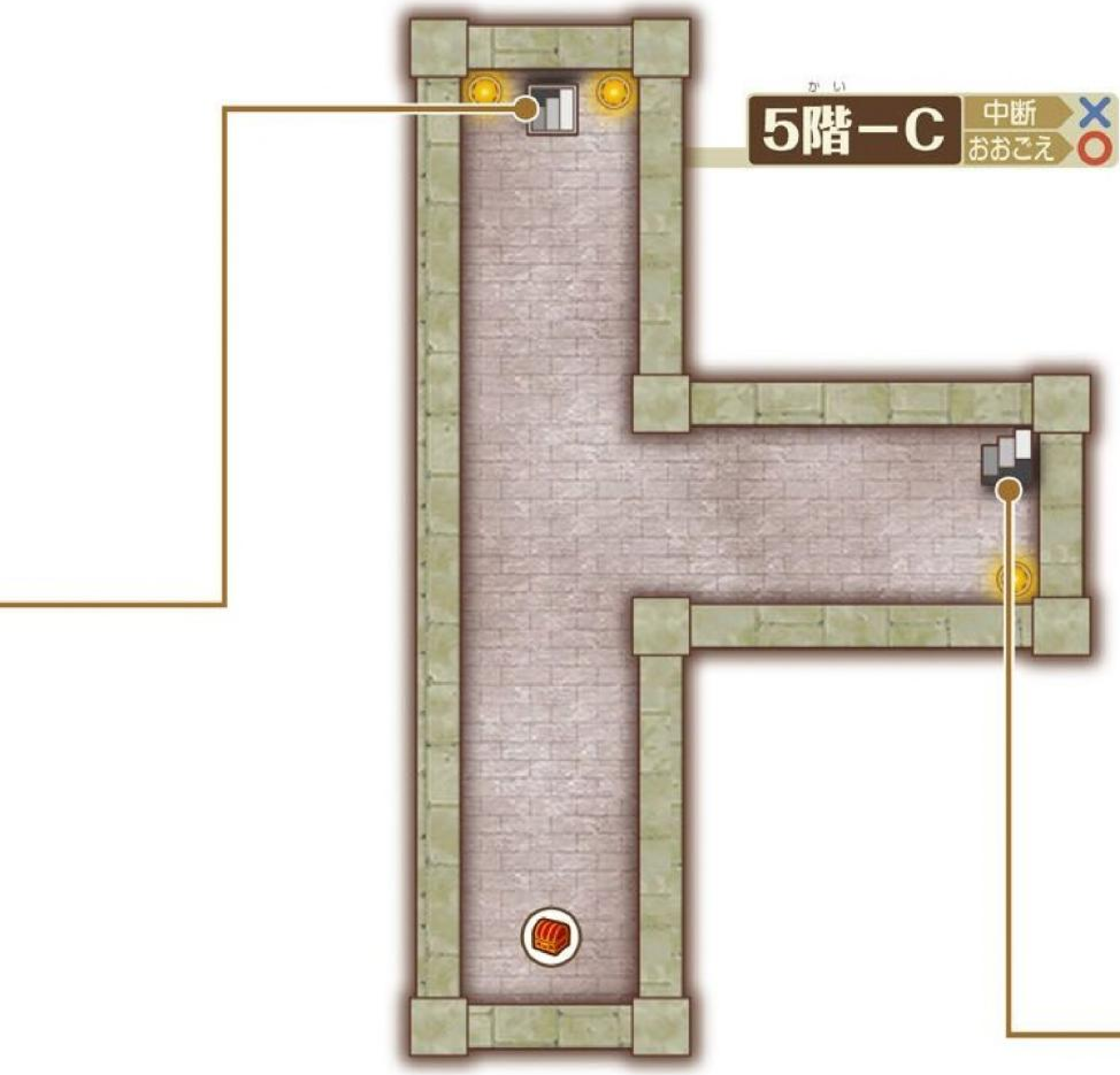
試練の塔

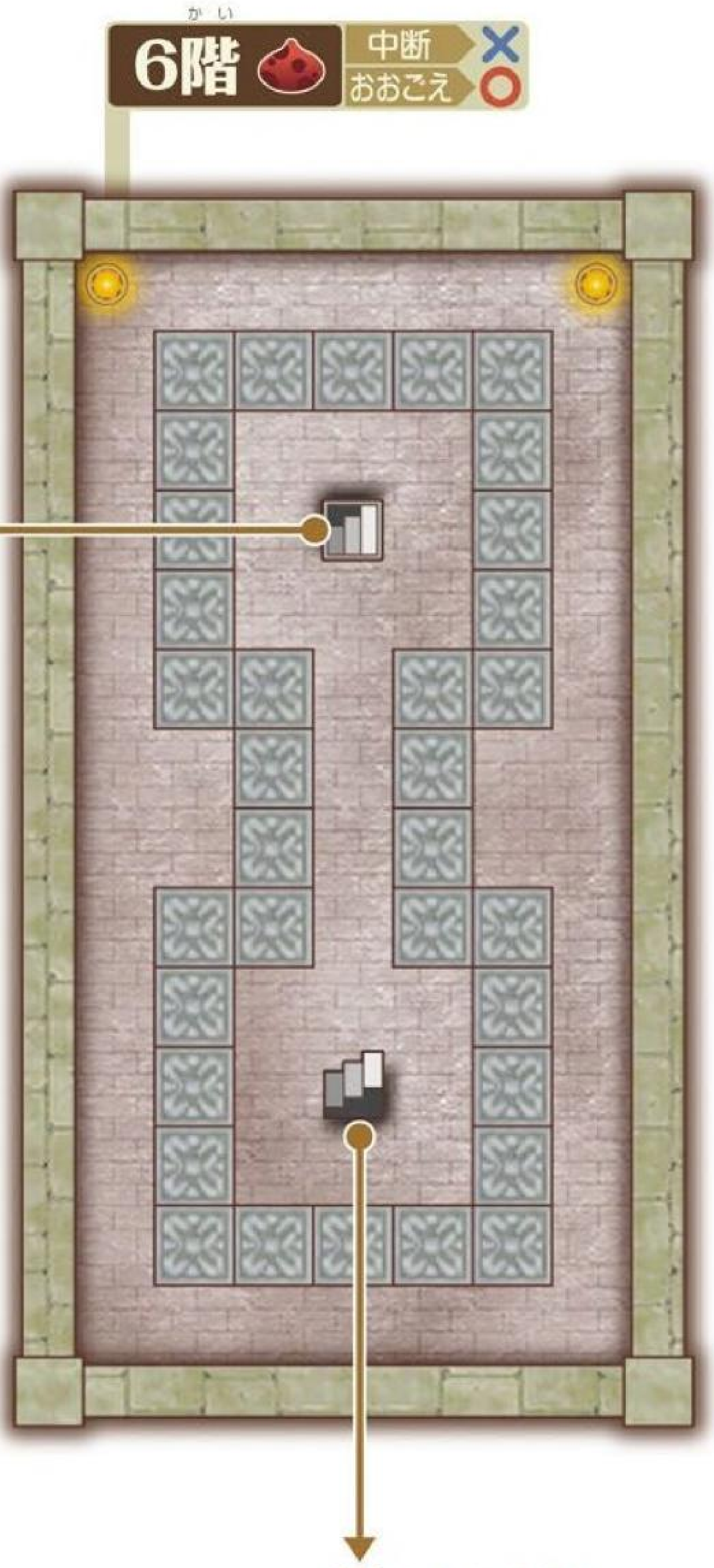


G（→P.190）

真実を語っているのは3人のうちひとりだけ

4階には3つの小部屋があり、正しい道に続く部屋はひとつのみ。部屋の入口に立っている人たちに話しかけるとアドバイスをしてくれるが、本当のことを言っているのはひとりだけなのだ。誰が真実を語っているのか、よく考えてから入る部屋を選ぼう。





H (→P.190)



I (→P.190)

出現するモンスター



5 ねずこうもり
HP●8 EXP●7 G●6
特徴●身を守る



11 どくろあらい
HP●14 EXP●13 G●14
特徴●力をためる



13 アロードッグ
HP●17 EXP●16 G●14
特徴●仲間を呼ぶ



9 きりかぶこぞう
HP●16 EXP●12 G●12
特徴●ルカニを唱える



12 ギズモ
HP●15 EXP●15 G●12
特徴●メラを唱える

冒険をもっと楽しもう!



レイドックの兵士に採用されるまで

旅の仲間と出会い、世界も少しずつ広がってきたが、冒険はまだ始まったばかり。ときには寄り道しながら、楽しく歩んでいこう。



いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

モンスターずかんをゲットしよう

マルシェの町で売られているとうぞくのカギは手に入れただろうか？　このカギがあれば宿屋にある青い扉を開けることができ、奥のタンスからモンスターずかんを見つけられるのだ。持っておけば冒険の途中で出会った魔物のデータが登録されるようになるので、忘れずに取っておこう。



⬅モンスターずかんは、町の中では見ることができない。外に出て、広い場所で見よう。

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q 行方不明のかんむり職人が見つかりません

A 森だけでなく森の周囲にある場所も探してみよう

かんむり職人の娘の話では、マルシェの町の西側にかかっている橋を渡り、さらに北西へ歩いていったところに森が広がっているという。かんむり職人はその森へ材木を探しに向かったというのだ。森やその周囲に何か手がかりはないか、くまなく歩いて探してみるといいだろう。



⬅森では何が起こるかわからない。出発前に、買い物とお祈りをしておこう。

Q 精霊のかんむりを手に入れたけど祭りが始まりません

A 村人の話を聞いて回ったあとひとまず自分の家で休憩しよう

精霊のかんむりを手に入れてライフコッドの村に戻ると、待ちかねていた村長に出迎えられる。村長は家に戻ってしまうので、祭りの準備を進めている村人に話を聞いてまわってみよう。また、祭りが始まるまでにはまだ少し時間がある。疲れたら自分の家でひと休みするといい。



⬅酒場には、前年まで買い出しに出ていた老人がいる。話を聞いてみよう。

Q レイドック城の兵士になったあと物語が進みません

A 困っている人がいたら助けてあげよう

レイドック城の兵士になると、ソルディ兵士長から命令があるまで城内を見てまわるように言われるので、人々に話しかけていこう。また、ソルディ兵士長は、困っている者を助けるのも兵士の重要な仕事だと言う。城内で困っている人がいたら、相談に乗ってあげるといいだろう。



←レイドック王は、とても忙しいようだ。兵士に合格したあとも、会うことができない。



➡城の入口付近にいる男性は、馬車のことばかり話すじいさんに手を焼いているらしい。

Q 兵士になれなかったのですが、どうすればいいでしょうか？

A 兵士になるチャンスはまだある。城内にいる人に話しかけてみよう

試練の塔でほかの人物に先を越されてしまうと、その人が兵士として採用されてしまう。しかし、気を落とさないでほしい。王の間以外は城内を探索できるので、人々から話を聞いてみよう。なかには、別のことで手柄を立てれば、王様に声をかけてもらえると教えてくれる人もいるのだ。



←兵士長に話しかけると、ここしばらくは兵士を募集することはないと言われてしまう。



➡困っている人を助けるなどの手柄を立てれば、王様が会ってくれるかもしれない。

Q 暴れ馬の逃げ足が速くて追いかけても捕まえられません

A 追いかけてみて捕まえられなかったら同行しているハッサンに相談しよう

暴れ馬は逃げ足が非常に速く、ただ追いかけ回すだけでは捕まえられない。しかし、何度か追いかけているとハッサンが名案を思いつくので、彼に従って行動してみよう。作戦がうまくいったら、もう一度ハッサンに話しかけよう。



←暴れ馬を捕まえたらレイドック城に戻り、城にいる馬車の老人に引き渡そう。

気になる本の内容をチェック

旅先で読める本

たびさきでよめるほん

スライム名言集1

ライフコッドの村

スラ3世が書いたという名言集。スライムの言葉で書かれているため、読んでも意味がわからない……。タイトルに番号がついているということは、同じような本がどこかにあるかもしれない。

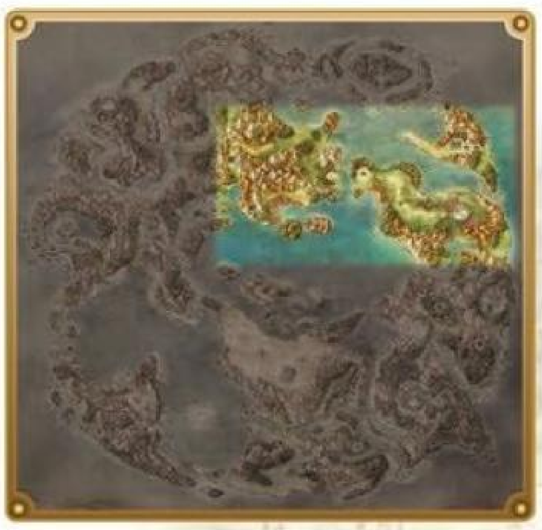
ボクのスライム冒険記1

トルッカの町

名もないスライムがつづった冒険記。世界一のスライムになるまでの苦悩が書かれている。冒険記1では人生初の大きなカベにぶつかったようだが……。その後の話は続巻で知ることができる。

エリアガイド

上の世界 川の抜け道〜ダーマ神殿周辺





レイドック北東の関所

— ルーラ × —

きこりの家

— ルーラ × —

頑固者のオヤジが住む小屋。空き地に何か建てるつもりなのか、材木が山のように積まれている。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ どくけしそう
- □ きのぼうし

森の教会

— ルーラ × —

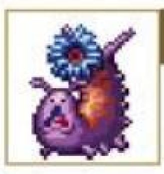
(無料)

旅人の憩いの場になっている教会。シスターに話しかけると、ご厚意により一泊させてもらえる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ せいすい
- □ うつくしそう

出現するモンスター

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴
	1	ぶちスライム	5	2	1	—
	2	ファーラット	6	3	2	—
	4	おばけなめくじ	7	5	4	—
	6	リップス	11	8	8	なめまわしをする
	7	オニオーン	9	9	10	やくそうを使う
	10	シールドこぞう	11	14	13	身を守る
	11	どくろあらい	14	13	14	力をためる
	12	ギズモ	15	15	12	メラを唱える
	13	アロードッグ	17	16	14	仲間を呼ぶ



モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
1	ぶちスライム	○	×	○
2	ファーラット	○	×	×
4	おばけなめくじ	○	×	×
6	リップス	○	×	×
7	オニオーン	○	×	○
10	シールドこぞう	×	○	×
11	どくろあらい	×	○	×
12	ギズモ	×	○	○
13	アロードッグ	×	○	○
14	バブルスライム	×	○	○
16	ガンコどり	×	○	○
17	もりじじい	×	○	○
19	テールイーター	×	×	○



14 バブルスライム
HP•15 EXP•19 G•10
特徴•毒攻撃をする



16 ガンコどり
HP•18 EXP•18 G•13
特徴•身を守る



17 もりじじい
HP•22 EXP•21 G•16
特徴•ラリホーを唱える、やくそうを使う



19 テールイーター
HP•22 EXP•18 G•16
特徴•あまいいきを吐く

DUNGEON

上の世界
川の抜け道〜ダーマ神殿周辺

目標レベル ▶ Lv8
熟練度 ▶ Lv12 まで

川の抜け道

UNDERWATER TUNNEL

川によって分断された大陸を渡るために作られたという抜け道。川の奥底にあるためか、内部は非常に薄暗い。また、地下には水があふれ出ている場所も見られる。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

川の抜け道〜ダーマ神殿周辺へ
(→P.199)



地下1階ーA　中断 ○　おおこえ ○

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ 地下1階ーA　せいどうのたて
- □ 地下1階ーB　270ゴールド

出現するモンスター



5 ねずこうもり
HP●8 EXP●7 G●6
特徴●身を守る



6 リップス
HP●11 EXP●8 G●8
特徴●なめまわしをする



7 オニオーン
HP●9 EXP●9 G●10
特徴●やくそうを使う



8 テンツク
HP●10 EXP●7 G●9
特徴●さそうおどりを踊る



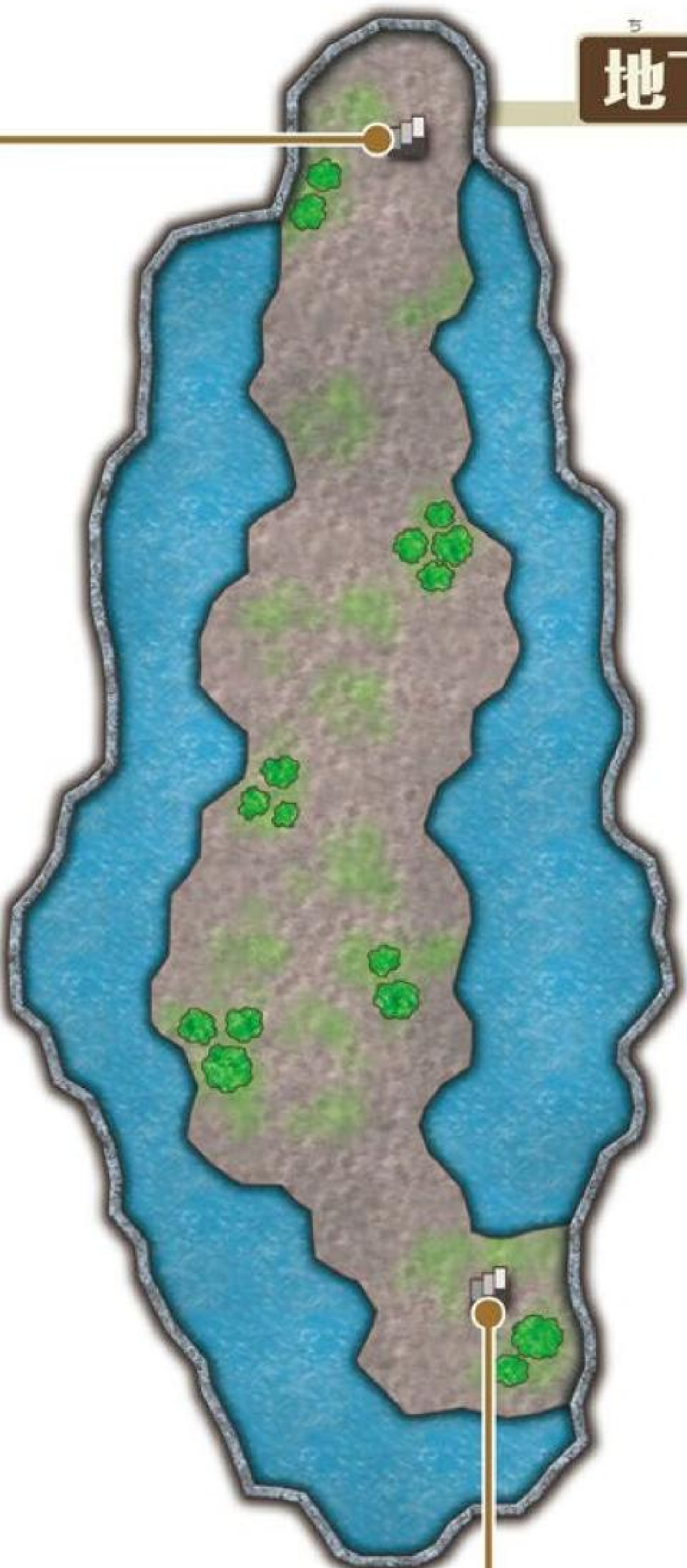
12 ギズモ
HP●15 EXP●15 G●12
特徴●メラを唱える



14 バブルスライム
HP●15 EXP●19 G●10
特徴●毒攻撃をする



19 テールイーター
HP●22 EXP●18 G●16
特徴●あまいいきを吐く



要注意モンスター

バブルスライム



体内に毒をため込んでいるスライム。攻撃されると、毒に冒されることがあるため、どくけしそうを用意しておきたい。

旅の仲間の言葉

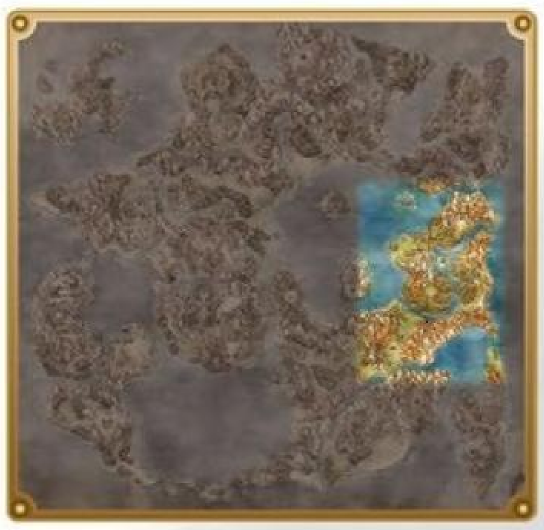


ハッサン

たしかに抜け道の話は本当だったけど……。それにしたってこの先に大きな神殿があるとは信じらんねーな。



下の世界 サンマリーノの町周辺





要注意モンスター

ヘルホーネット

マヒ攻撃でこちらをマヒにしてくる。全員がマヒすると全滅となるので、マヒはできるだけ避けたい。よく効くとびひざげりで一気に倒してしまおう。





CASTLE | ルーラ ○ | ―



ダーマ神殿

かつてダーマ神殿と呼ばれていた城。朽ち果ててから日が長く、内部は腐食が進んでいる。また、地下には、謎の井戸がある。



熟練度 ▶ Lv14まで

1 サンマリーノの町周辺(北部)

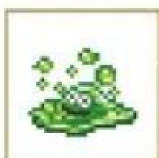
モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
12	ギズモ	○	×
14	バブルスライム	○	×
15	スライム	○	×
18	ハエまどう	○	×
20	ビッグフェイス	○	○
22	ベビーゴイル	○	○
24	ピーポ	×	○
25	どろにんぎょう	×	○
27	ヘルホーネット	×	○

出現するモンスター



12 ギズモ
HP•15 EXP•15 G•12
特徴•メラを唱える



14 バブルスライム
HP•15 EXP•19 G•10
特徴•毒攻撃をする



15 スライム
HP•9 EXP•5 G•3
特徴• ―



18 ハエまどう
HP•20 EXP•22 G•21
特徴•ヒャドを唱える



20 ビッグフェイス
HP•20 EXP•25 G•15
特徴•身を守る



22 ベビーゴイル
HP•25 EXP•28 G•10
特徴•ギラを唱える



24 ピーポ
HP•27 EXP•22 G•18
特徴•ルカナンを唱える



25 どろにんぎょう
HP•32 EXP•25 G•14
特徴•ふしぎなおどりを踊る



27 ヘルホーネット
HP•32 EXP•26 G•20
特徴•マヒ攻撃をする

TOWN

下の世界
サンマリーノの町周辺

目標レベル ▶ Lv8

サンマリーノの町

SAN MARINO

ルーラでの訪問 ○



レイドック城行きの定期船が出ている港町。交易が盛んに行われており、町はにぎわいを見せている。また、施設も充実していて、カジノには船乗りたちがよく気分転換に訪れる。

カギつきの扉	マップの回転
×2	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- □ うつくしそう
- □ たけのやり
- □ てつのツメ
- □ けがわのフード
- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ 1500ゴールド

- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「罪と告白」
- □「いざ! 大海原へ」
- □「武勇伝 ネコ 2巻」
- □「ボクのスライム冒険記2」
- □「青年 テノリオの悩み」

気になる場所



←港にはカジノがあり、船乗りたちの憩いの場になっている。

※ 特定の時期まで利用できない。

人々の耳寄りなウワサ

レイドック城までおひとり50G



港からはレイドックへの定期船が出ているらしい。これに乗ればレイドックへ行くことができそうだが、今は誰に話しかけても気づいてもらえず、乗船券を買うこともできない。

ハッサンがいてくれたらねぇ……



町の北に住む大工の夫婦は、家を飛び出していった息子のことを気にかけているようだ。聞き覚えのある名前だが、大工仕事が得意なあの人物と何か関係があるのだろうか？

メラニィの困った顔が目に浮かぶわ



ひとりごとを聞かれていることに気がつかず、アマンダという人物がメラニィという女性を困らせようとたくらんでいる様子。今は見守るしかないが、大ごとにならなければいいが……。

探索のアドバイス

町をすみずみまで回って人々から話を聞いてみよう

港からはレイドック行きの定期船が出ているようだが、今は乗ることができない。ほかに町で何かできることはないか探してみよう。話しかけても気づいてもらえないことが多いが、ひとりごとや人々の会話は聞くことができるのだ。



⬆町の港の片隅には、何やら深刻そうに話し込む男女がいるが……。



ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
いばらのムチ NEW	350	攻 +18
ブーメラン	420	攻 +15
いしのオノ	550	攻 +19
てつのツメ NEW	700	攻 +21
くさりがま NEW	1100	攻 +27

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
かわのよろい	180	守 +11
うろこのよろい	350	守 +15
かわのドレス NEW	380	守 +17
うろこのたて	180	守 +7
かわのぼうし	65	守 +2
きのぼうし	120	守 +6

店長のオススメ いばらのムチ

ムチは剣や斧と比べると威力はあまり期待できないが、女性でも手軽に扱えるし、敵をまとめて攻撃できるぜ。必要ならひとつ買っていかないかい？



店長のオススメ かわのドレス

当店のイチオシはかわのドレスです。ハデさはないですが、女性用の防具としてオススメです。ぜひお買い求めください。



TOWN

下の世界
サンマリーノの町周辺

目標レベル ▶ Lv8

ルーラでの訪問 ○

グランマーズの館

GRANMARS'S HOUSE

サンマリーノの町の南東に位置する、山々に囲まれてひっそりとたたずむ館。夢占いをなりわいとする老女が住んでいて、占いをしてもらおうと訪れる人があとを絶たない。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



探索のアドバイス

グランマーズの頼みごとを聞いてあげよう

グランマーズの館に一泊したあと、南にある洞くつから夢見のしずくを取ってきてほしいと頼まれる。助けてもらうためには、その道具が必要になるらしいので、ここは素直に手伝っておこう。



←出かける前に館をくまなく調べておくといい。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ ふしぎなきのみ
- □ ほしのかけら

読書の記録

- □「マーズのアロマ」

DUNGEON

下の世界
サンマリーノの町周辺

目標レベル ▶Lv10
熟練度 ▶Lv15まで ※

夢見の洞くつ

CAVE OF DREAMS

山の合間にある洞くつで、夢占いに必要となる夢見のしずくがとれるらしい。奥は鍾乳洞になっていて幻想的な風景が広がっているが、最近では魔物が住みついてしまっている。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

地下1階

中断 ○
おおごえ ○



旅の仲間の言葉



ここが夢見の洞くつか。けっこう冷えてるじゃ……ハッ…ハッ…ハークションイ!!
おお！ すげー声がひびいたな。

残さずゲット！ アイテムチェックシート

	場所	アイテム
□	地下1階	キメラのつばさ
□	地下2階	まもりのたね
□	地下2階	230ゴールド
□	地下3階	ブロンズナイフ
□	地下3階	けがわのマント
□	夢見の祭壇	ゆめみのしずく

※ 地下1階はLv14まで熟練度が上がる。

夢見の洞くつ



出現するモンスター

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴
	14	バブルスライム	15	19	10	毒攻撃をする
	15	スライム	9	5	3	—
	18	ハエまどう	20	22	21	ヒャドを唱える
	20	ビッグフェイス	20	25	15	身を守る
	22	ベビーゴイル	25	28	10	ギラを唱える
	23	スライムナイト	28	27	16	ホイミを唱える
	24	ピーポ	27	22	18	ルカナンを唱える
	25	どろにんぎょう	32	25	14	ふしぎなおどりを踊る
	27	ヘルホーネット	32	26	20	マヒ攻撃をする
	69	メタルスライム メタル	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

地下3階

中断 ○
おおこえ ×



要注意モンスター

ベビーゴイル



ギラを唱えて全員にダメージを与えてくる。体力を温存して進みたいので、よく効くとびひざげりで一気に倒そう。

夢見の祭壇

中断 ×
おおこえ ×



冒険をもっと楽しもう!

レイドック行きの定期船に乗るまで



冒険に進展があったときは、それまでたどってきた道を振り返ってみることも大切。何かあらたな発見があるかもしれないのだ。



いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

以前訪れた場所にもう一度行ってみよう

グランマーズの助けにより、もうひとつの世界でも人々と話ができるようになる。これまでに訪れたトルッカの町やサンマリーノの町へあらためて行き、人々から話を聞いたりお店を利用したりしてみよう。なお、トルッカの町にはもう一度訪れるときまでルーラでは行けないので、マルシェの町の北西にある大地の大穴から行くといい。



⬅廃墟となったダーマ神殿にある井戸を利用すれば、もといた世界に戻ることができる。



➡サンマリーノの町では、お店を利用できる。港にあるカジノで遊ぶこともできるのだ。

トルッカの町で事件が発生!?

トルッカの町を訪れてみると、誰かを捜している兵士がいるなど、町は以前とは少しちがう様子。また、村長の家に行ってみると、身に覚えがないことで村長に問い詰められてしまう。詳しく話を聞くと、どうやら村長がなんらかの事件に巻き込まれてしまったようだ。困った人を見捨ててはおけないので、事件解決に協力しよう。



⬅子供たちの遊び場になっている夢見る井戸が、大人に占領されてしまっているらしい。



➡事件を解決したときの村長への返答によっては、お礼に大金をもらえることも!?

せいれいのよろいを買おう

ライフコッドの村の武器屋に飾られていた鎧を覚えているだろうか? 店で鎧を眺めていると、店員から買うかどうか聞かれる。7000ゴールドと高いが、呪文に強い優れモノなので、お金があれば買っておきたい。



⬆値段は張るが守備力が高く、呪文によるダメージを減らすことができる鎧だ。

⬇せいれいのよろいには、ハッサンも何か感じるところがあるようだ。



迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q レイドック北の関所を抜けたけど その先に何もありません

A 近くにある教会やきこりの家を 訪ねて川の渡りかたを聞いてみよう

　レイドック北の関所の先には、教会や小さな家があるだけで周囲には何もない。東には別の大陸が見えるが、川が道を隔てているため渡ることができないのだ。教会やきこりの家の住人が川を渡る方法を知らないか、聞きにいってみるといい。



⬅森の教会にいるシスターに話しかけると、宿を貸してくれる。疲れはここで癒そう。

Q 乗船券を買ったのに 定期船が出発しません

A やり残したことがないか サンマリーノの町で確認してみよう

　乗船券を買えるようになっても、定期船は整備中のため出発するまでに少し時間がかかるらしい。船員からは町の中でも見物しながら時間が来るまで待ってほしいと言われるので、町に戻っていろいろな人に話しかけてみるといいだろう。



⬅サンマリーノの町の北には大工の夫婦が住んでいる家がある。一度訪ねてみるといい。

気になる本の内容をチェック

旅先で読める本

たびさきでよめるほん

冒険者たちのダジャレ全集

レイドック城

　冒険者が書いたと思われる、ダジャレをまとめた本。載っているダジャレはうまくなく、お世辞にも笑うことができない……かもしれない。全集なので同じような本がどこかにあるかも？

メダル王のなぞ

レイドック城

　ちいさなメダルを集めると、いろいろな物をくれるという王様について記されている書物。本書は最後に「今もいるのか、それは謎である」と締められているが、実在する人物なのだろうか？

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

旅の仲間の話し声

たびのなかまのはなしごえ

ハッサン

場所▶フィールド



⬆グランマーズに用事を頼まれたあと、ハッサンに話しかけるとグランマーズのすごさについて語り出す。

ミレーユ

場所▶サンマリーノの町



⬆大工の家でハッサンが別人に勘ちがいされた場面を見て、ミレーユは同じ姿と名前の別人がいることに疑問を感じる。

ハッサン

場所▶サンマリーノの町



⬆ミレーユもハッサンも、なじみの薄いサンマリーノの町に、なんとなくだが懐かしさを感じているようだ。

エリアガイド

下の世界 レイドック城～アモール町周辺





出現するモンスター

	**5 ねずこうもり** HP•8 EXP•7 G•6 特徴•身を守る		**15 スライム** HP•9 EXP•5 G•3 特徴• —		**24 ピーポ** HP•27 EXP•22 G•18 特徴•ルカナンを唱える
	**9 きりかぶこぞう** HP•16 EXP•12 G•12 特徴•ルカニを唱える		**21 スライムベス** HP•12 EXP•10 G•7 特徴• —		**25 どろにんぎょう** HP•32 EXP•25 G•14 特徴•ふしぎなおどりを踊る
	**10 シールドこぞう** HP•11 EXP•14 G•13 特徴•身を守る		**22 ベビーゴイル** HP•25 EXP•28 G•10 特徴•ギラを唱える		**26 ちんもくのひつじ** HP•44 EXP•33 G•15 特徴•マホトーンを唱える



CASTLE | ルーラ ○ | ▶P.216～P.217

レイドック城&城下町

— | ルーラ × | —

レイドック北の関所

レイドックと統治外の地域を隔てる関所。先には魔物がかなり出るということで通行止めになっている。



熟練度 ▶ Lv16まで

1 レイドック城周辺（中央部）

— | ルーラ × | —

船着場

サンマリーノ行きの定期船の発着場。旅のシスターが、旅人の世話をしてくれている。



27 ヘルホーネット
HP•32 EXP•26 G•20
特徴•マヒ攻撃をする



28 しのどれい ゾンビ
HP•41 EXP•21 G•21
特徴•あしばらいをかける

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
5	ねずこうもり	×	○	×
9	きりかぶこぞう	×	○	×
10	シールドこぞう	×	○	×
15	スライム	×	○	×
21	スライムベス	○	×	○
22	ベビーゴイル	○	×	○
24	ピーポ	○	×	○
25	どろにんぎょう	×	×	○
26	ちんもくのひつじ	○	×	○
27	ヘルホーネット	○	×	○
28	しのどれい	○	×	○

上の世界 アモールの町周辺





モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア		
		1	2	3
1	ぶちスライム	○	×	×
4	おばけなめくじ	○	×	×
6	リップス	○	×	×
7	オニオーン	○	×	○
8	テンツク	○	×	○
10	シールドこぞう	○	×	○
11	どくろあらい	×	×	○
12	ギズモ	×	○	×
18	ハエまどう	×	○	×
20	ビッグフェイス	×	○	×
23	スライムナイト	×	○	×
24	ピーポ	×	○	×

出現するモンスター



1 ぶちスライム
HP●5 EXP●2 G●1
特徴●—



7 オニオーン
HP●9 EXP●9 G●10
特徴●やくそうを使う



11 どくろあらい
HP●14 EXP●13 G●14
特徴●力をためる



4 おばけなめくじ
HP●7 EXP●5 G●4
特徴●—



8 テンツク
HP●10 EXP●7 G●9
特徴●さそうおどりを踊る



12 ギズモ
HP●15 EXP●15 G●12
特徴●メラを唱える



6 リップス
HP●11 EXP●8 G●8
特徴●なめまわしをする



10 シールドこぞう
HP●11 EXP●14 G●13
特徴●身を守る



18 ハエまどう
HP●20 EXP●22 G●21
特徴●ヒャドを唱える





20 ビッグフェイス
HP•20 EXP•25 G•15
特徴•身を守る



23 スライムナイト
HP•28 EXP•27 G•16
特徴•ホイミを唱える



24 ピーポ
HP•27 EXP•22 G•18
特徴•ルカナンを唱える

要注意モンスター

スライムナイト

攻撃してくるだけでなく、回復呪文のホイミも使いこなす。よく効くヒャド系の呪文でたたみかけて、回復する間を与えずに倒してしまおう。



TOWN

下の世界
レイドック城～アモールの町周辺

目標レベル ▶ Lv11

ルーラでの訪問 ○



レイドック城下町

REYDOCK

船着場から西の岩山を越えた先にある、湖に囲まれた城下町。町は度重なる増税と、王と王妃の病気についての話でもちきりで、住人たちは不安や不満を抱えている。

カギつきの扉	マップの回転
×1	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- □ せいすい
- □ ちいさなメダル

とうぞくのカギを入手したあと

- □ どくがのナイフ

読書の記録

- □「ボクのスライム冒険記3」

探索のアドバイス

城に行く前に身なりを整えよう

すぐ城に向かっても、城の入口の兵士は見ず知らずの者を通してくれない。それなりに身なりを整えることができれば、中へ入れてくれるかもしれない。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
いばらのムチ	350	攻 ＋18
てつのツメ	700	攻 ＋21
くさりがま	1100	攻 ＋27
チェーンクロス	1200	攻 ＋28
やいばのブーメラン	1500	攻 ＋25

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
くさりかたびら NEW	500	守 ＋19
けがわのマント NEW	550	守 ＋18
せいどうのよろい	700	守 ＋21
きぞくのふく NEW	800	守 ＋23
おどりこのふく NEW	1300	守 ＋20
せいどうのたて NEW	370	守 ＋11

道具屋1

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動

道具屋2

アイテム名	値段(G)	効果
まんげつそう	30	マヒを解く
きんのブレスレット	350	守 ＋15
とうぞくのカギ	200	扉を開く

※ 特定の時期から期間限定で利用できる。

CASTLE

下の世界
レイドック城～アモールの町周辺

目標レベル ▶ Lv11

レイドック城

CASTLE REYDOCK

城下町から続く王城で、門番がいて旅人は入れてもらえない。1年以上も王と王妃が目覚めず、王子も旅に出たまま戻らないらしい。今は大臣が実権を握っているようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×6	360°



残さずゲット！ アイテムチェックシート

- □ きぬのローブ

ムドーを倒したあと

- □ いかずちのつえ

さいごのカギを入手したあと

- □ プラチナシールド
- □ ちいさなメダル

主人公が記憶を取り戻したあと

- □ ？？？(装備品)

読書の記録

- □「冒険者たちのダジャレ全集」
- □「メダル王のなぞ」

探索のアドバイス

大臣のゲバンが戻るまで人々の話を聞いて待とう

大臣のゲバンは外出していて、王と王妃がいる王の間へは入ることができない。ひとまず帰りを待っている間、城にいる人々にくまなく話しかけて、現在のレイドックに関する話を聞いておこう。



←王の間は、大臣の命令で立ち入り禁止のようだ。

TOWN

下の世界

レイドック城～アモールの町周辺

目標レベル ▶ Lv12

アモールの町

AMOR

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

レイドック城の西に位置する川沿いの町。村を流れるアモール川の水は、沸かして飲めばどんな病気も治る名水として知られ、各地から多くの人が絶えず訪れている。



残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ せいすい
- □ キメラのつばさ
- □ アモールのみず
- □ アモールのみず
- □ ちいさなメダル

アモールの町の事件を解決したあと

- □ かがみのカギ

子供が宝物を埋めるのを見たあと

- □ ほしふるうでわ

読書の記録

- □「モンスターだじゃれ日記」

人々の耳寄りなウワサ

今日はいっぱいなんですよ



宿屋に行くと、今日は満室だと言われてしまう。このままでは野宿になってしまうが、どこかに宿泊させてくれる親切な人がいるかもしれない。いろいろなところを訪ねてみよう。

下働きのばあさんがうるさくてな



宝探しをしている旅人に話しかけると、教会で働いているおばあさんに説教されたという話を聞ける。どうやら宝探しをする連中が相当嫌いな人らしい。嫌う理由を知りたいところだ。

この町の北に洞くつがあったろ？



男性の話では、北にある洞くつが地震でふさがってしまう前は、洞くつに鏡のカギが眠っているというウワサがあったとのこと。今探しているものと何か関係があるのだろうか？

探索のアドバイス

教会の掃除が終わるまで町の人の話を聞いてまわろう

教会で下働きしているジーナばあさんは、北の洞くつに宝探しにいったことがあるらしい。鏡のカギのことを知っているかもしれないので、話を聞きたいところだが、あいにく教会は掃除中だ。すぐ終わるようなので、それまでは町の人から洞くつのことを聞いてまわろう。



⬆教会の出入口にいる神父がいなくなったら、掃除が終わっているはずだ。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
てつのツメ	700	攻 +21
くさりがま	1100	攻 +27
チェーンクロス	1200	攻 +28
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
おおかなづち	1800	攻 +30
はがねのつるぎ NEW	2000	攻 +33

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
せいどうのよろい	700	守 +21
てつのむねあて	1000	守 +23
てつのよろい	1200	守 +25
てつのたて	720	守 +16
けがわのフード NEW	400	守 +11
てつかぶと	1100	守 +16

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
どくけしそう	10	毒を解く
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動
アモールのみず NEW	120	HP回復

店長のオススメ

アモールのみず

これが万病に効くと有名なアモールの水です。沸かして飲めば、たいがいの病気が治りますよ！



店長のオススメ

てつのたて

てつのたては重くて扱うには力がいりますが、とても頑丈にできているので、炎や吹雪を防げますよ。さらに見た目もカッコイイ、文句なしの一品です。



TOWN

上の世界
アモールの町周辺

目標レベル ▶ Lv12

アモールの町

AMOR

中央に美しい川が流れる町だが、不吉な現象に見舞われ、住人たちは不安に怯えている。川の上流の北にある洞くつに向かったという旅人を心配している住人もいる。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ 50ゴールド
- □ アモールのみず
- □ うさみみバンド
- □ ちいさなメダル

空飛ぶベッドを入手したあと

- □ アモールのみず

読書の記録

- □「アモールのきよき水」

空飛ぶベッドを入手したあと

- □「モンスターだじゃれ日記」

気になる場所



⬅滝から流れてくる清水は、北の洞くつから湧いているようだ。

DUNGEON

上の世界
アモールの町周辺

目標レベル ▶Lv13
熟練度 ▶Lv18まで※

北の洞くつ

NORTHERN CAVE

アモール川の水源がある洞くつ。コケでおおわれているほか、いたるところから清らかな水が湧き出ている。中にはすごいお宝が眠っているというウワサもあるようだが……。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

地下1階

中断 ○
おおごえ ○



アモールの町周辺へ（→P.215）

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 地下1階 いのちのきのみ
- □ 地下2階 うつくしそう
- □ 地下2階 410ゴールド
- □ 地下3階 ふしぎなきのみ
- □ 地下3階 ちいさなメダル
- □ 地下3階 やいばのブーメラン
- □ 地下4階 まほうのせいすい
- □ 地下4階 てつのツメ

イリアを助けたあと

- □ 地下1階 はやてのリング

世界が平和になったあと

- □ 地下3階 ？？？（だいじなもの）

地下2階

中断 ○
おおごえ ×



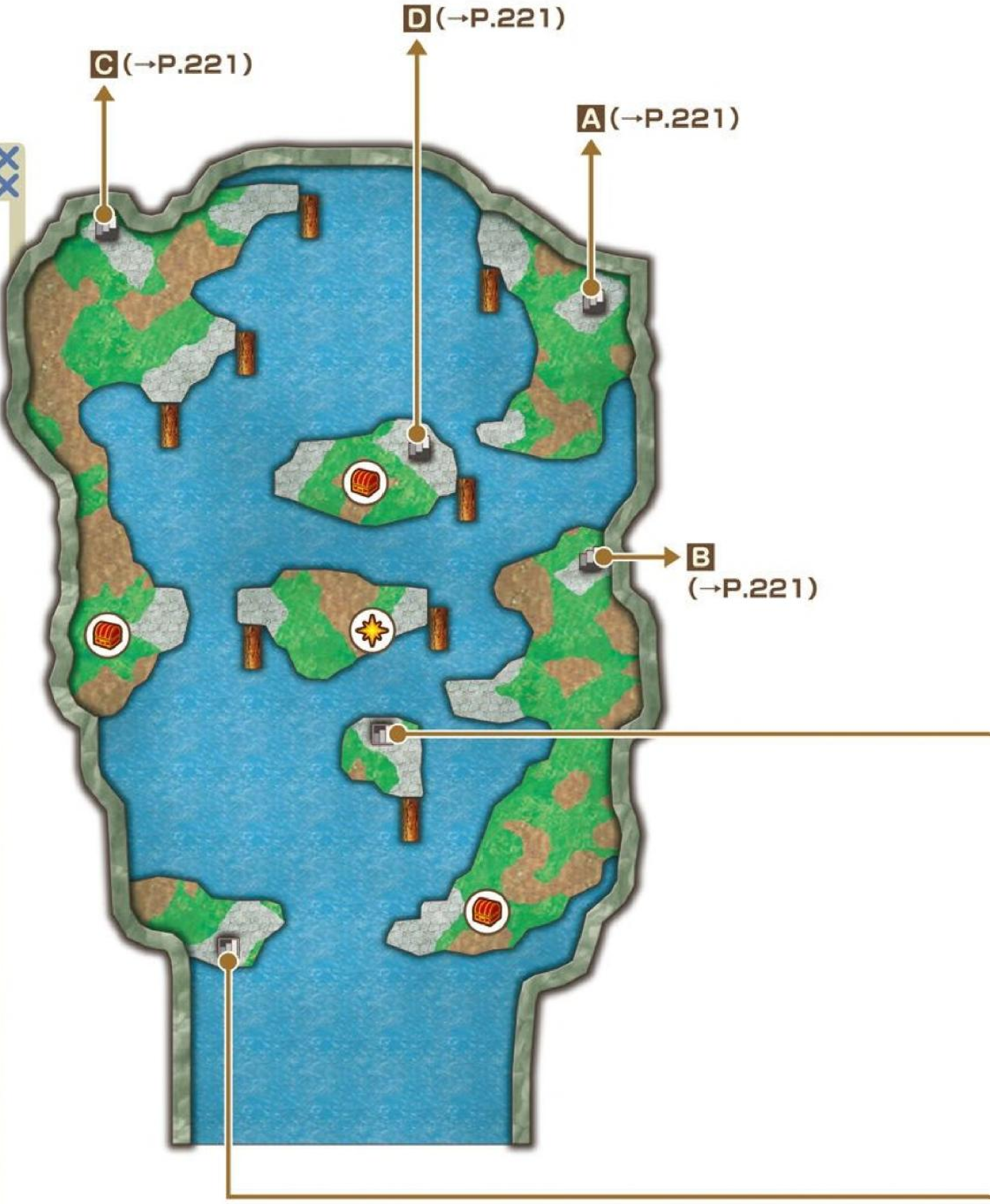
A（→P.222）
B（→P.222）
C（→P.222）
D（→P.222）

※ 地下2階はLv15まで熟練度が上がる。

北の洞くつ

地下3階

中断 ✕
おおこえ ✕



丸太に乗って川を下っていこう

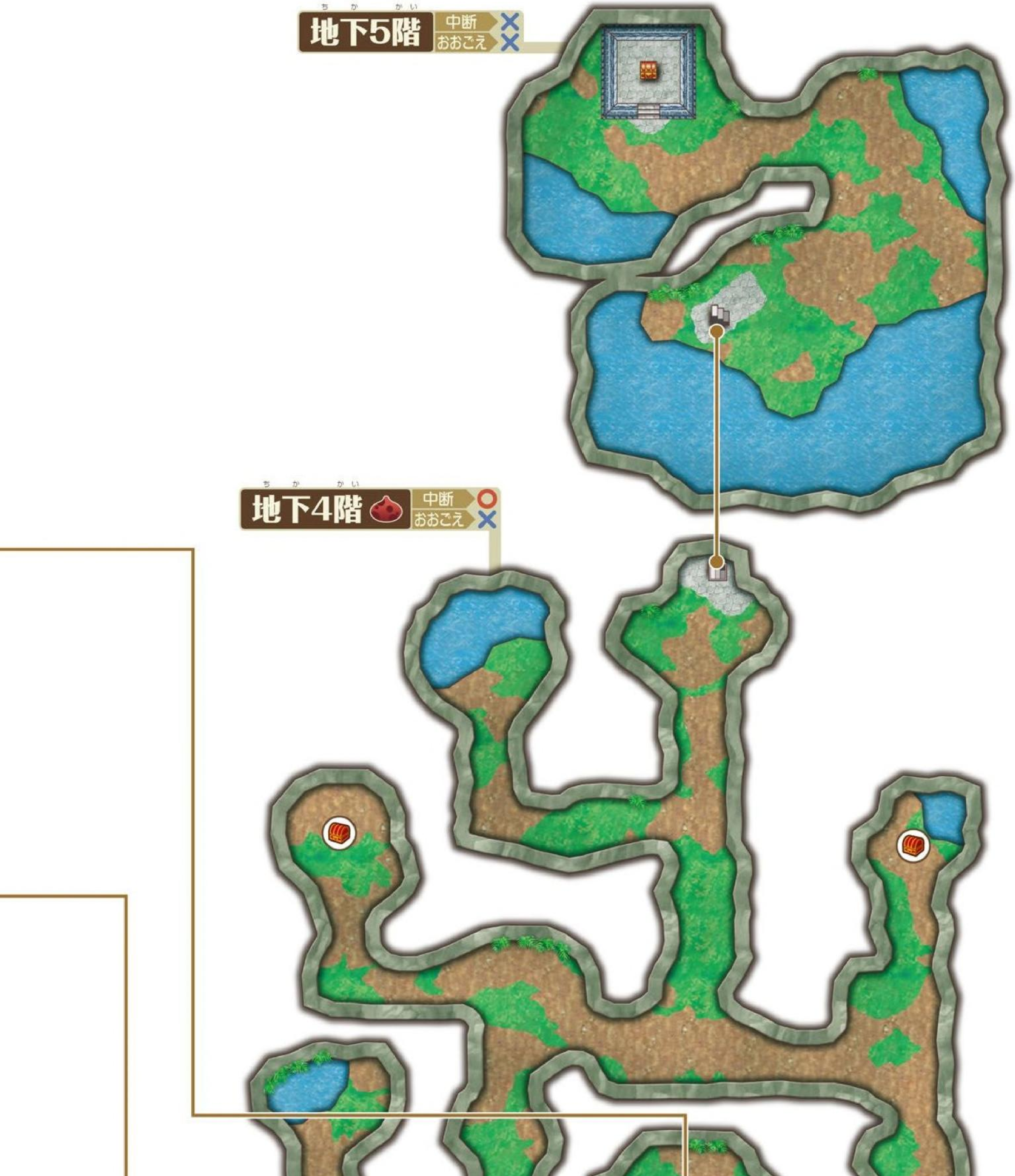
地下3階は湖によって陸地が分断されているが、浮かんでいる丸太に乗れば渡ることができる。ただし、丸太は流れにそって動くだけで、動きを制御することはできない。丸太は陸にぶつかるまで流れつづけるので、マップをよく見て、行きたい場所に着きそうな丸太に乗ろう。



⬆丸太を乗り継いでいき、目的の場所をめざしていこう。

出現するモンスター

No.	名前	HP	EXP	G	特徴	備考
12	ギズモ	15	15	12	メラを唱える	
18	ハエまどう	20	22	21	ヒャドを唱える	
22	ベビーゴイル	25	28	10	ギラを唱える	
23	スライムナイト	28	27	16	ホイミを唱える	
24	ピーポ	27	22	18	ルカナンを唱える	
25	どろにんぎょう	32	25	14	ふしぎなおどりを踊る	
26	ちんもくのひつじ	44	33	15	マホトーンを唱える	
28	しのどれい	41	21	21	あしばらいをかける	ゾンビ
29	はなまどう	30	22	24	ギラを唱える	
35	モコモコじゅう	40	32	9	仲間を呼ぶ、たいあたりをする	
69	メタルスライム	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる	メタル


地下5階
中断 ×
おおごえ ×
地下4階
中断 ○
おおごえ ×

DUNGEON

下の世界
レイドック城～アモールの町周辺

目標レベル ▶ Lv13
熟練度 ▶ Lv19まで

ルーラでの訪問 ✕



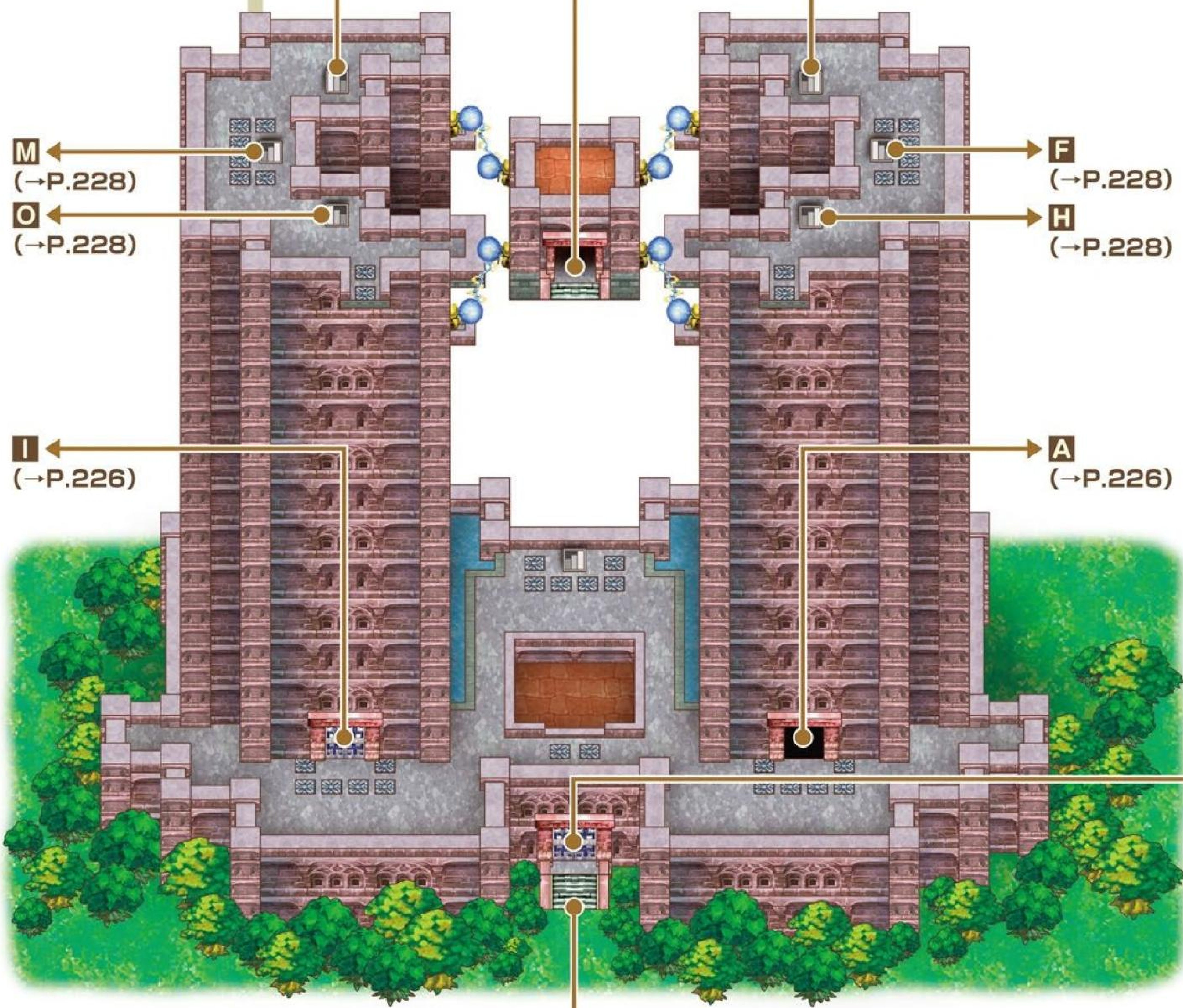
月鏡の塔

MIRRORMOON TOWER

レイドック城の北に位置する空高くそびえる塔で、塔の扉を開けるには特別なカギが必要となる。内部にはたくさんの大きな鏡と複雑な仕掛けがあり、侵入者を拒んでいる。

カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

外観 中断 ✕ おおこえ ✕



要注意モンスター

あくまのカガミ

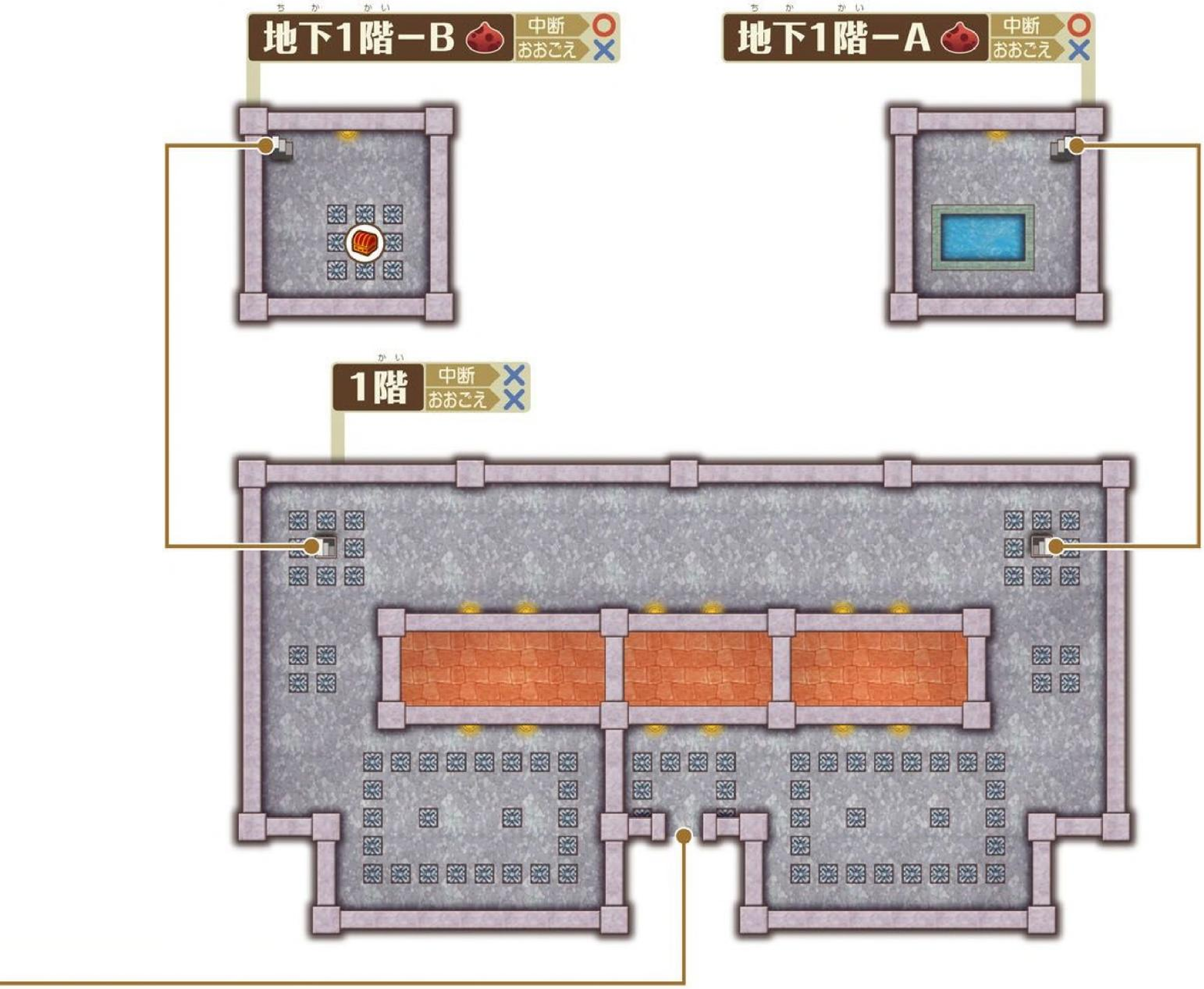
モシャスを使って、こちらの姿そっくりに変身してくる魔物。ルカニがよく効くので、守備力を下げてから直接攻撃でダメージを与えていこう。



旅の仲間の言葉



うっへえ。こりゃまたずいぶんと天井の高い塔だぜ。



現実と鏡の中を見比べてちがいを見つけよう

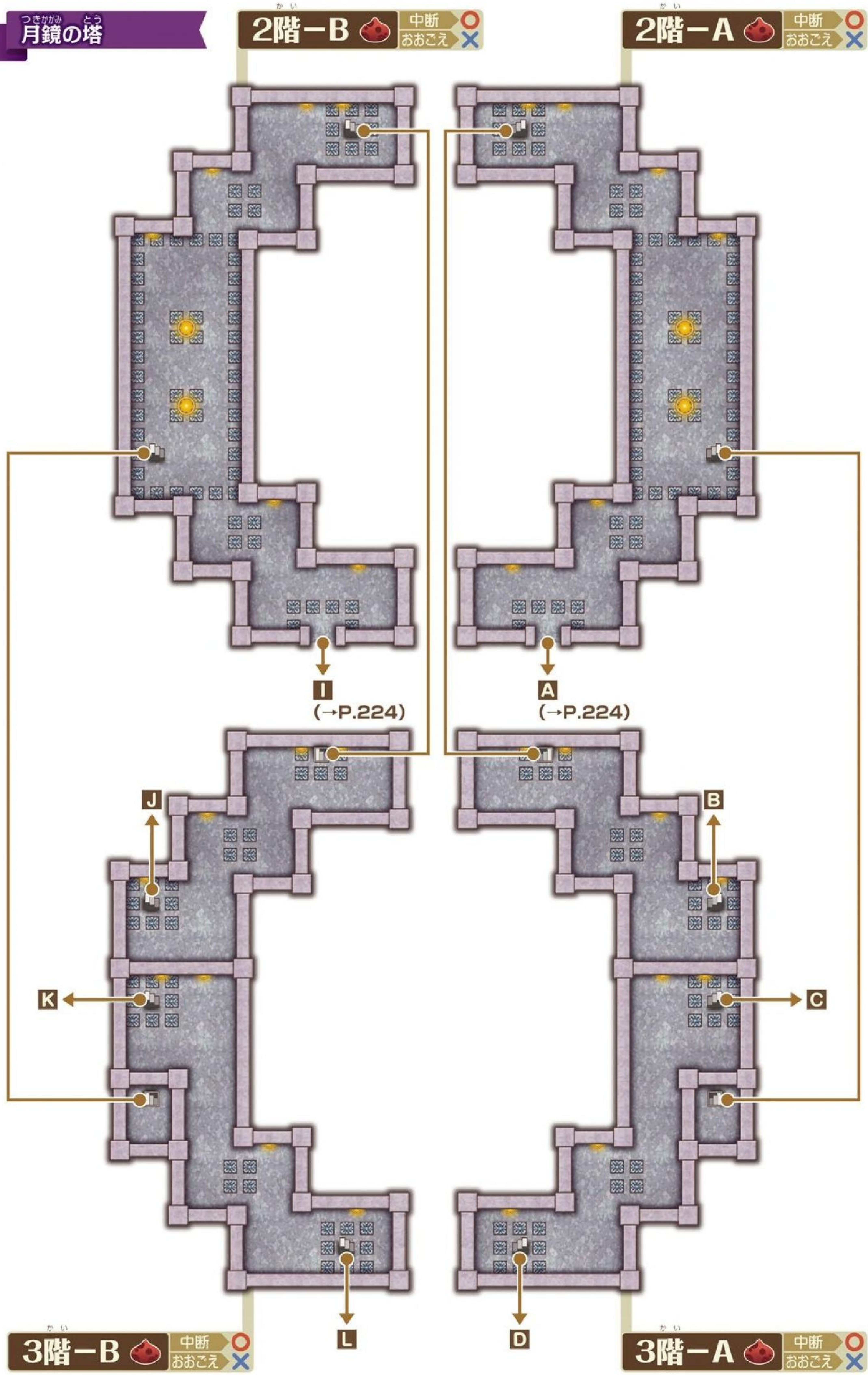
塔には、いたるところに鏡がある。どの鏡も磨き上げられていて、自分たちの姿が映っているが、よく見ると違和感を感じるところも……。進む場所が見つからないときは、鏡や映っている場所を何度も調べよう。



⬆よく見ると、本来あるべき物が鏡に映っていないような……。

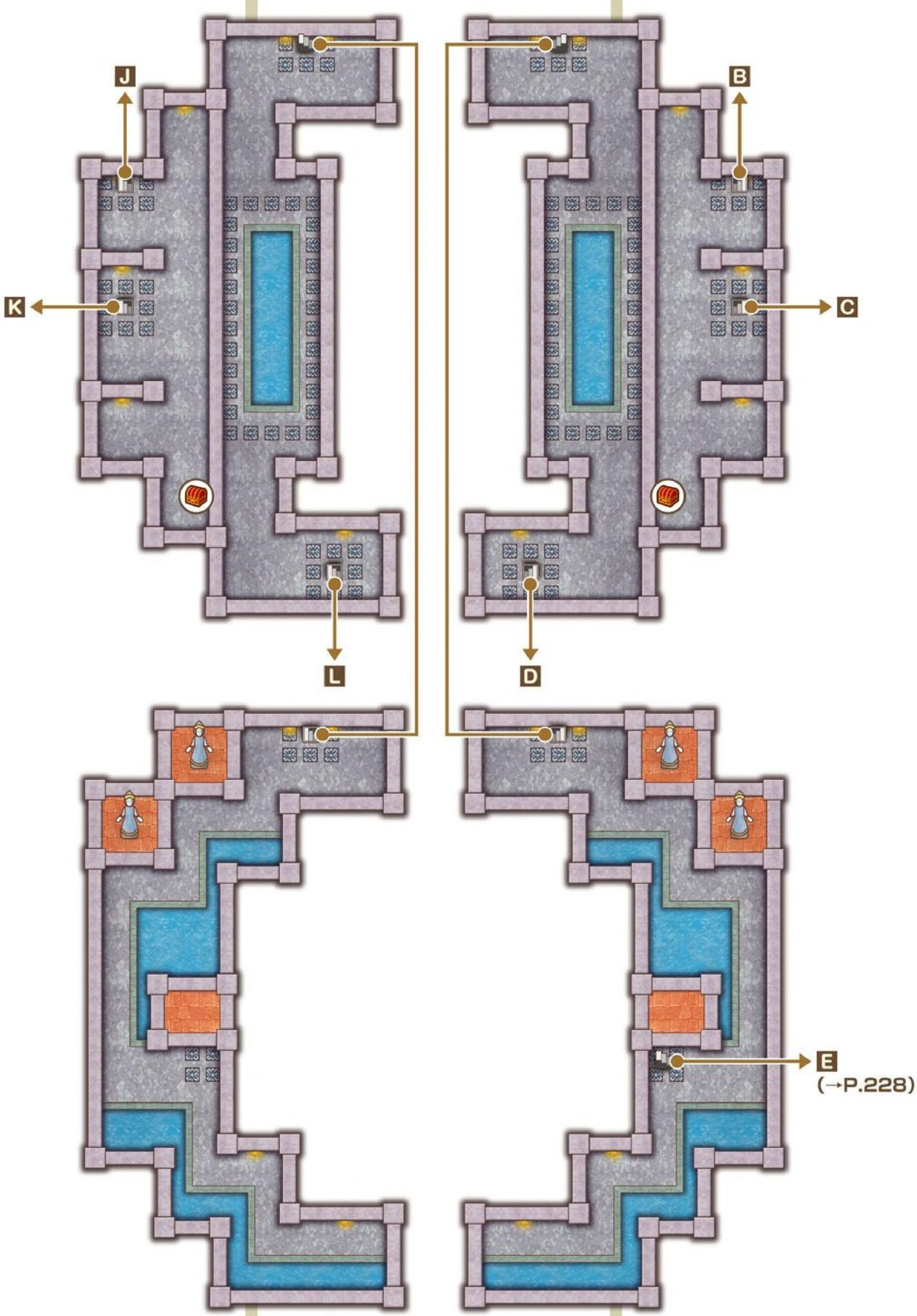
残さずゲット! アイテムチェックシート

□	地下1階ーB	てつのむねあて
□	1階	200ゴールド
□	4階ーA	ちからのたね
□	4階ーB	すばやさのたね
□	鏡の祭壇	？？？(だいじなもの)


2階－B
中断
おおこえ
2階－A
中断
おおこえ
I
(→P.224)
A
(→P.224)
J
B
K
C
L
D
3階－B
中断
おおこえ
3階－A
中断
おおこえ

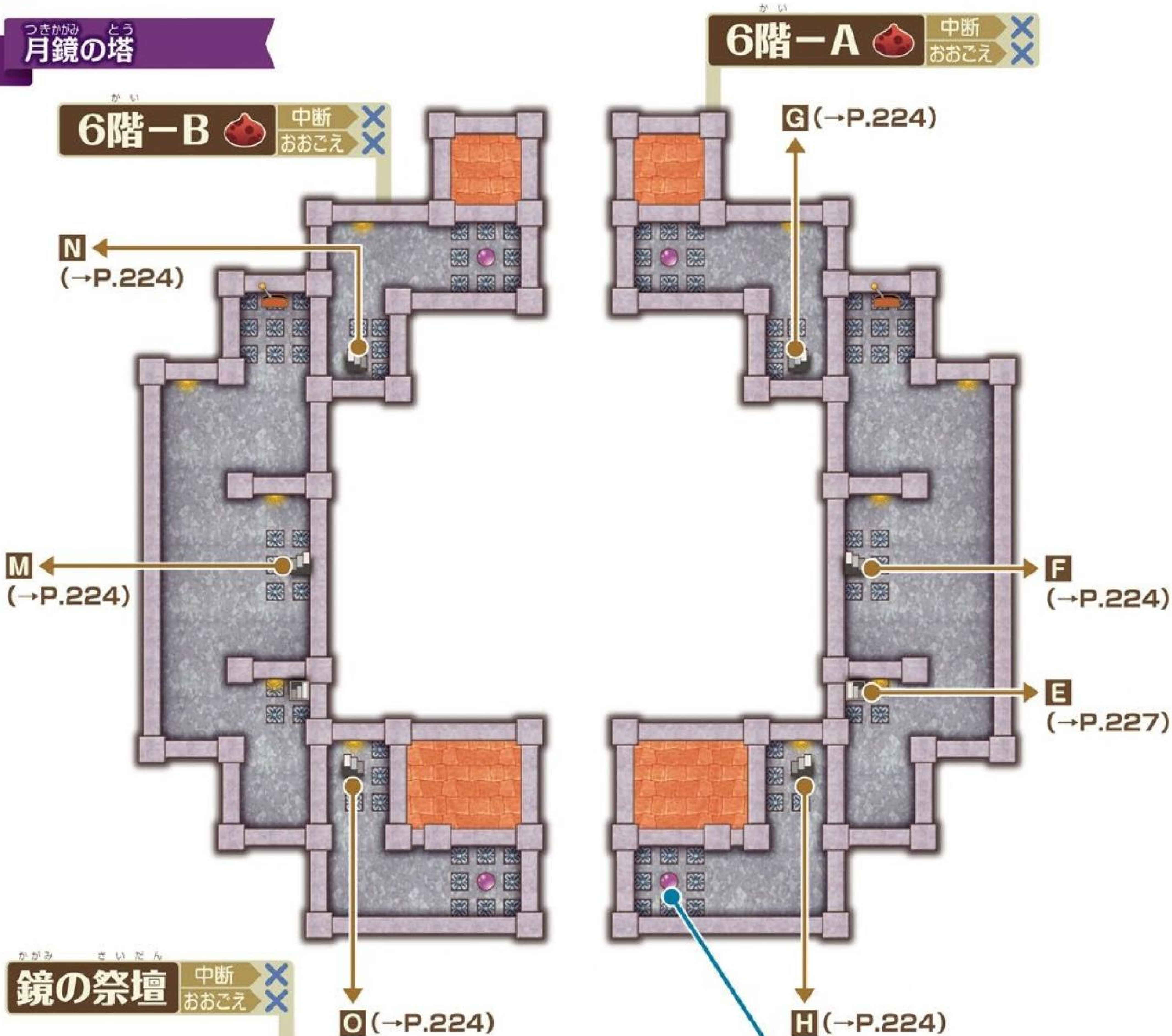
4階−B 中断○ おおごえ×

4階−A 中断○ おおごえ×



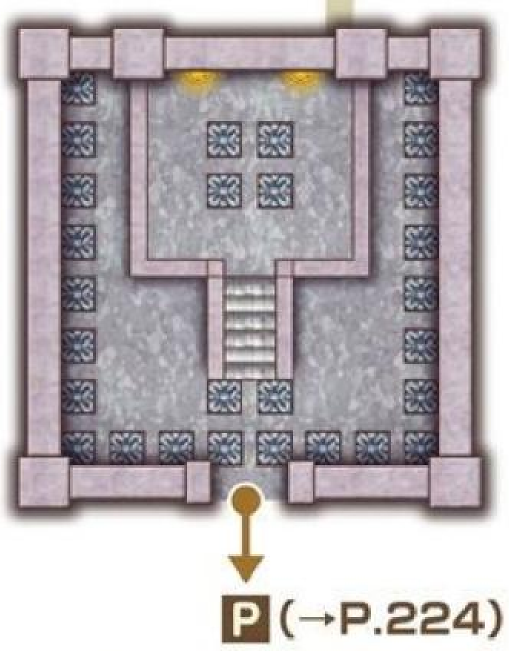
5階−B 中断○ おおごえ×

5階−A 中断○ おおごえ×



鏡の祭壇

中断 ✕
おおごえ ✕



鏡の前にある紫の玉を動かしてみよう

6階では、鏡の前に紫色の玉を4つ発見することができる。玉は押すと動き、壁にくっついても動かせなくなることはないようだ。何か起きるかもしれないので、いろいろと動かしてみよう。

出現するモンスター



25 どろにんぎょう
HP●32 EXP●25 G●14
特徴●ふしぎなおどりを踊る



26 ちんもくのひつじ
HP●44 EXP●33 G●15
特徴●マホトーンを唱える



27 ヘルホーネット
HP●32 EXP●26 G●20
特徴●マヒ攻撃をする



28 しのどれい ゾンビ
HP●41 EXP●21 G●21
特徴●あしばらいをかける



29 はなまどう
HP●30 EXP●22 G●24
特徴●ギラを唱える



30 ことだまつかい ゾンビ
HP●40 EXP●24 G●16
特徴●しのどれいを呼ぶ、バギを唱える



31 シャドー
HP●20 EXP●27 G●12
特徴●つめたいいきを吐く



33 デスファレーナ
HP●36 EXP●33 G●9
特徴●かまいたちを放つ



34 たまねぎマン
HP●33 EXP●28 G●19
特徴●あまいいきを吐く、力をためる

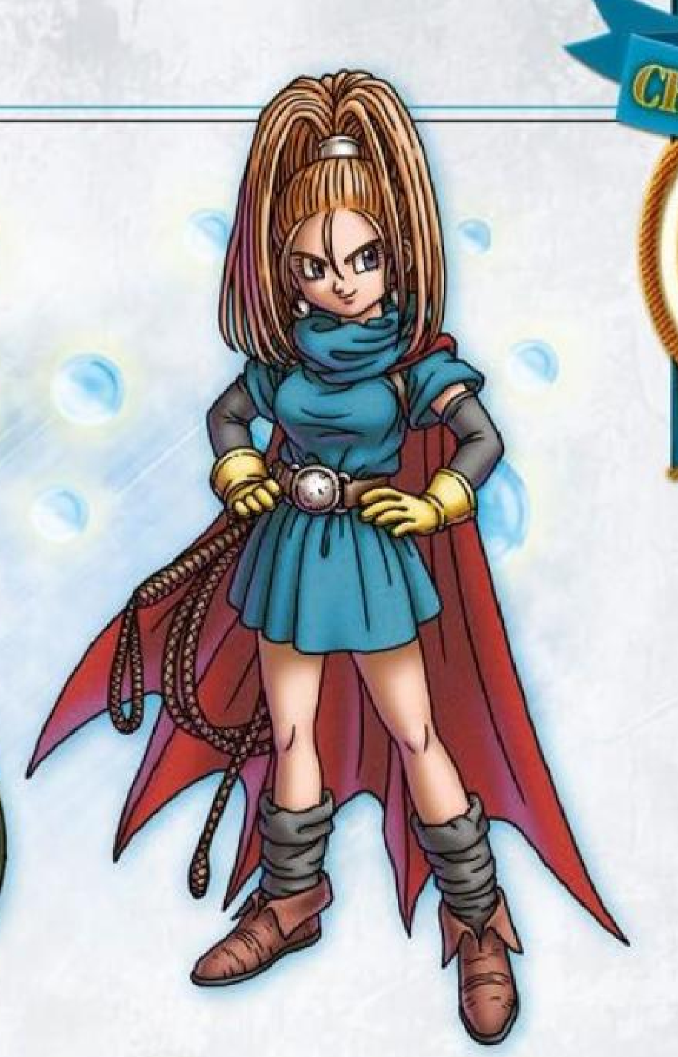


35 モコモコじゅう
HP●40 EXP●32 G●9
特徴●仲間を呼ぶ、たいあたりをする



52 あくまのカガミ
HP●72 EXP●81 G●42
特徴●モシャスを唱える

冒険をもっと楽しもう！



ラーのかがみを手に入れるまで

探し求めるラーのかがみを手に入れたなら、魔王ムドーとの決戦の日は近い。これまでに出会った人の力を借りて決戦に備えよう。



いろいろなことにチャレンジしてみよう！

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

ルーラをパワーアップしよう

ラーのかがみを手に入れたあとは、グランマーズの館を訪れよう。館に一晩泊めてくれたあと、いろいろとアドバイスをしてもらえる。さらに、この先の冒険のために、グランマーズがルーラをパワーアップしてくれるのだ。実際にルーラを唱えて、その変化を確認してみよう。



←グランマーズは旅の助言をしてくれる。進むべき道に迷ったときは、相談してみよう。

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q 北の洞くつの事件を解決したあともとの世界に戻れません

A 別の世界のアモールの町から来たときのことを思い出そう

北の洞くつでの事件を解決すると、アモールの町の水がもとに戻っている。町の人々も喜んでいる様子なので、話を聞いてまわろう。そのあと、町へ来たときのことを思い出してみよう。同じように行動すれば戻る手立てが見つかるはずだ。



←探索や戦いで疲れているならば、宿を借りられるところを探して休むといい。

気になる本の内容をチェック

旅先で読める本

たびさきでよめるほん

モンスターだじゃれ日記

アモールの町（下）

モンスターの名前を使ったダジャレが書かれている日記で、ダジャレを集めて全集として完成させたいという夢がつづられている。このほかにもダジャレ日記がないか探してみよう。

ボクのスライム冒険記3

レイドック城下町（下）

スライム冒険記の続巻。主人公のスライムと、同じく冒険をしている名もなきネコとの出会いが書かれている。2匹は対決することになるらしいが、その結果が気になるところだ。

エリアガイド

上の世界 地底魔城周辺





要注意モンスター

シャドー

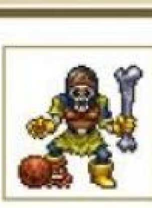
つめたいいきを吐いて、味方全員を攻撃してくる。守備力が高く、大きなダメージを与えにくいので、呪文を使って一気に倒してしまいたい。



出現するモンスター

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴
7	オニオーン	9	9	10	やくそうを使う
8	テンツク	10	7	9	さそうおどりを踊る
10	シールドこぞう	11	14	13	身を守る
11	どくろあらい	14	13	14	力をためる
12	ギズモ	15	15	12	メラを唱える
13	アロードッグ	17	16	14	仲間を呼ぶ
14	バブルスライム	15	19	10	毒攻撃をする
16	ガンコどり	18	18	13	身を守る
17	もりじじい	22	21	16	ラリホーを唱える、やくそうを使う





28 しのどれい ゾンビ
HP●41 EXP●21 G●21
特徴●あしばらいをかける



33 デスファレーナ
HP●36 EXP●33 G●9
特徴●かまいたちを放つ



30 ことだまつかい ゾンビ
HP●40 EXP●24 G●16
特徴●しのどれいを呼ぶ、バギを唱える



34 たまねぎマン
HP●33 EXP●28 G●19
特徴●あまいいきを吐く、力をためる



31 シャドー
HP●20 EXP●27 G●12
特徴●つめたいいきを吐く



35 モコモコじゅう
HP●40 EXP●32 G●9
特徴●仲間を呼ぶ、たいあたりをする

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
7	オニオーン	○	×	×
8	テンツク	○	×	×
10	シールドこぞう	○	×	○
11	どくろあらい	○	×	○
12	ギズモ	×	×	○
13	アロードッグ	×	×	○
14	バブルスライム	×	×	○
16	ガンコどり	×	×	○
17	もりじじい	×	×	○
28	しのどれい	×	○	×
30	ことだまつかい	×	○	×
31	シャドー	×	○	×
33	デスファレーナ	×	○	×
34	たまねぎマン	×	○	×
35	モコモコじゅう	×	○	×

DUNGEON

上の世界
地底魔城周辺

目標レベル ▶ Lv16
熟練度 ▶ Lv21 まで

ルーラでの訪問 ○

地底魔城

UNDERGROUND FORTRESS



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

レイドック城の南東の小島にある洞くつで、内部は暗く足を踏みはずすことも多いという。奥は大きな空洞になっており、禍々しい邪気を放つ城が築かれているらしい。



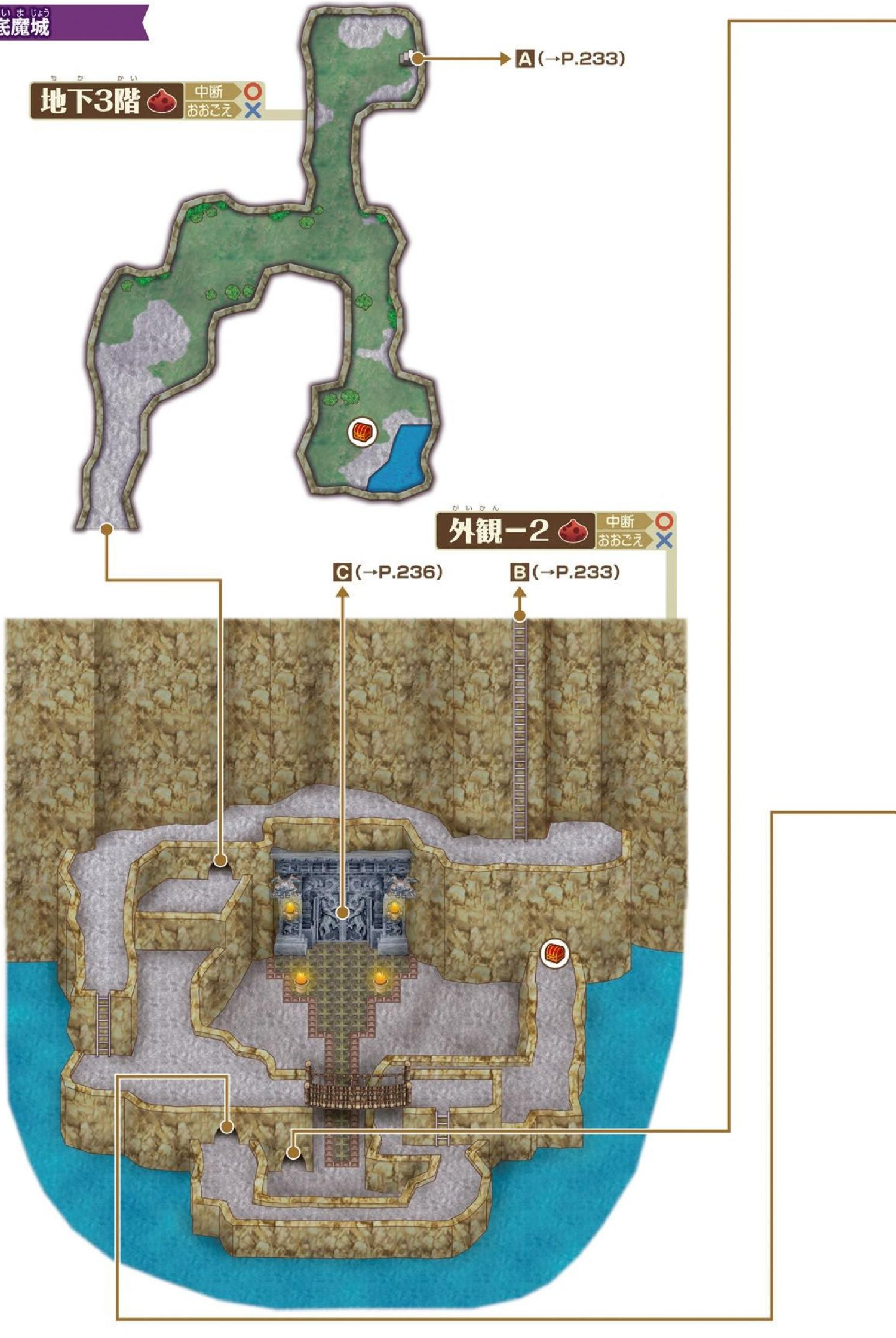
要注意モンスター

ストーンビースト

ベギラマが非常に強力なので、ほかの敵と一緒に現れたときは、優先して倒したい。守備力が高いため、ルカニで守備力を下げてから攻撃しよう。

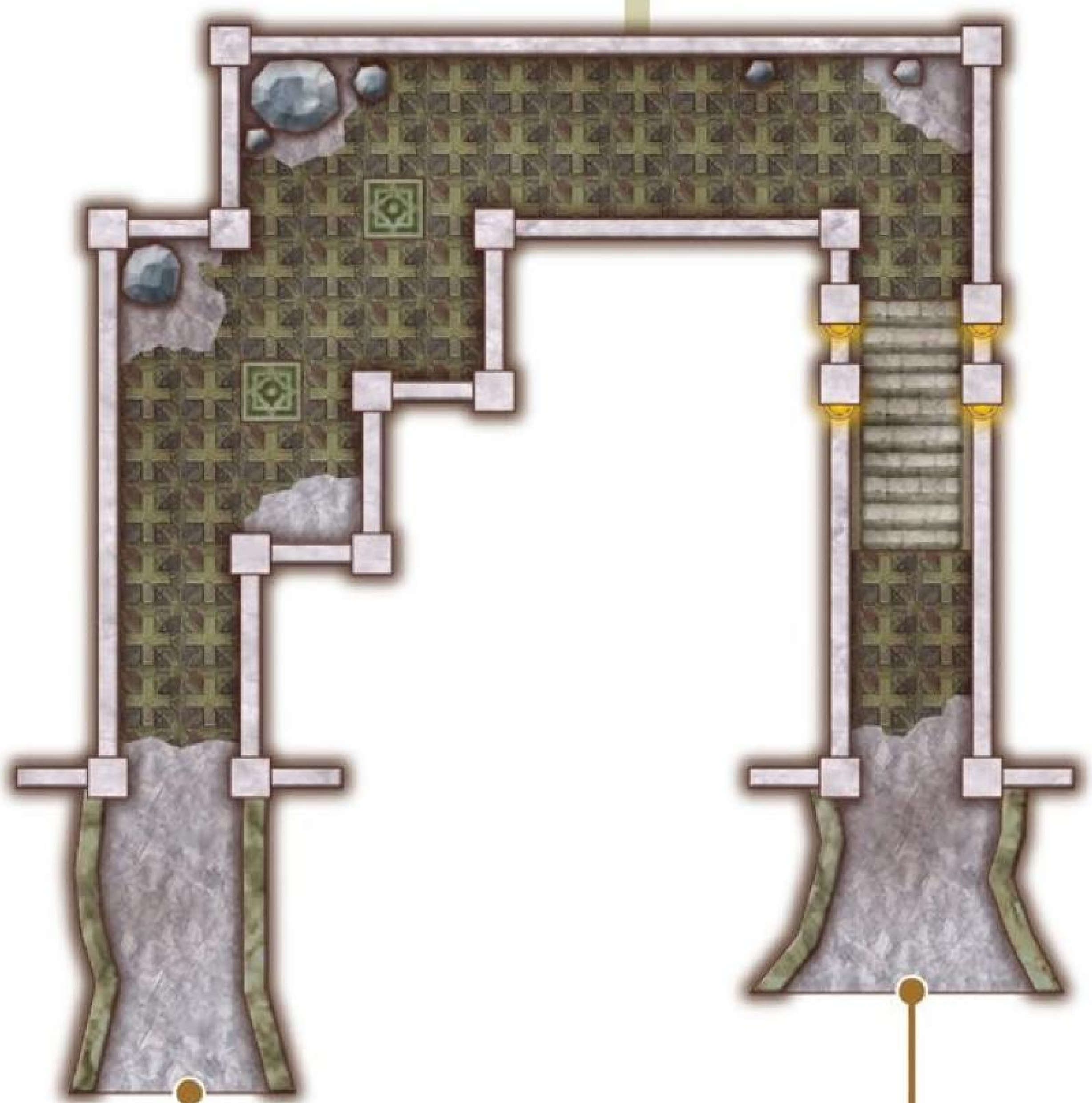

B
(→P.234)
外観ー1
中断 ○
おおごえ ×
地下2階ーB
中断 ○
おおごえ ×
A
(→P.234)

地底魔城



地下4階ーA

中断 ○
おおこえ ×



要注意モンスター

はねせんにん



バギマで攻撃してくる。1体で現れたときは怖くないが、複数同時に出現して呪文を唱えられると、大ダメージを受けてしまう。ラリホーで眠らせるか、複数にダメージを与える呪文を使って戦っていこう。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 地下3階 ふしぎなきのみ
- □ 外観ー1 てつかぶと
- □ 外観ー2 まほうのせいすい
- □ 地下5階 おどりこのふく

出現するモンスター

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴
	26	ちんもくのひつじ	44	33	15	マホトーンを唱える
	28	しのどれい ※ (ゾンビ)	41	21	21	あしばらいをかける
	30	ことだまつかい (ゾンビ)	40	24	16	しのどれいを呼ぶ、バギを唱える
	31	シャドー	20	27	12	つめたいいきを吐く
	33	デスファレーナ	36	33	9	かまいたちを放つ
	37	フレイムマン	33	45	26	ひのいきを吐く
	38	キラーグース	60	66	30	おいかぜを起こす
	39	スカルガルー	39	55	36	混乱攻撃をする
	41	フェアリードラゴン (ドラゴン)	40	58	32	マヌーサを唱える
	42	はねせんにん	45	50	32	バギマやスクルトを唱える
	44	ダークホビット	50	60	45	だいぼうぎょをする
	51	くさったしたい (ゾンビ)	72	80	18	もうどくのきりを吐く
	58	ストーンビースト	64	98	44	ベギラマやアストロンを唱える
	69	メタルスライム (メタル)	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

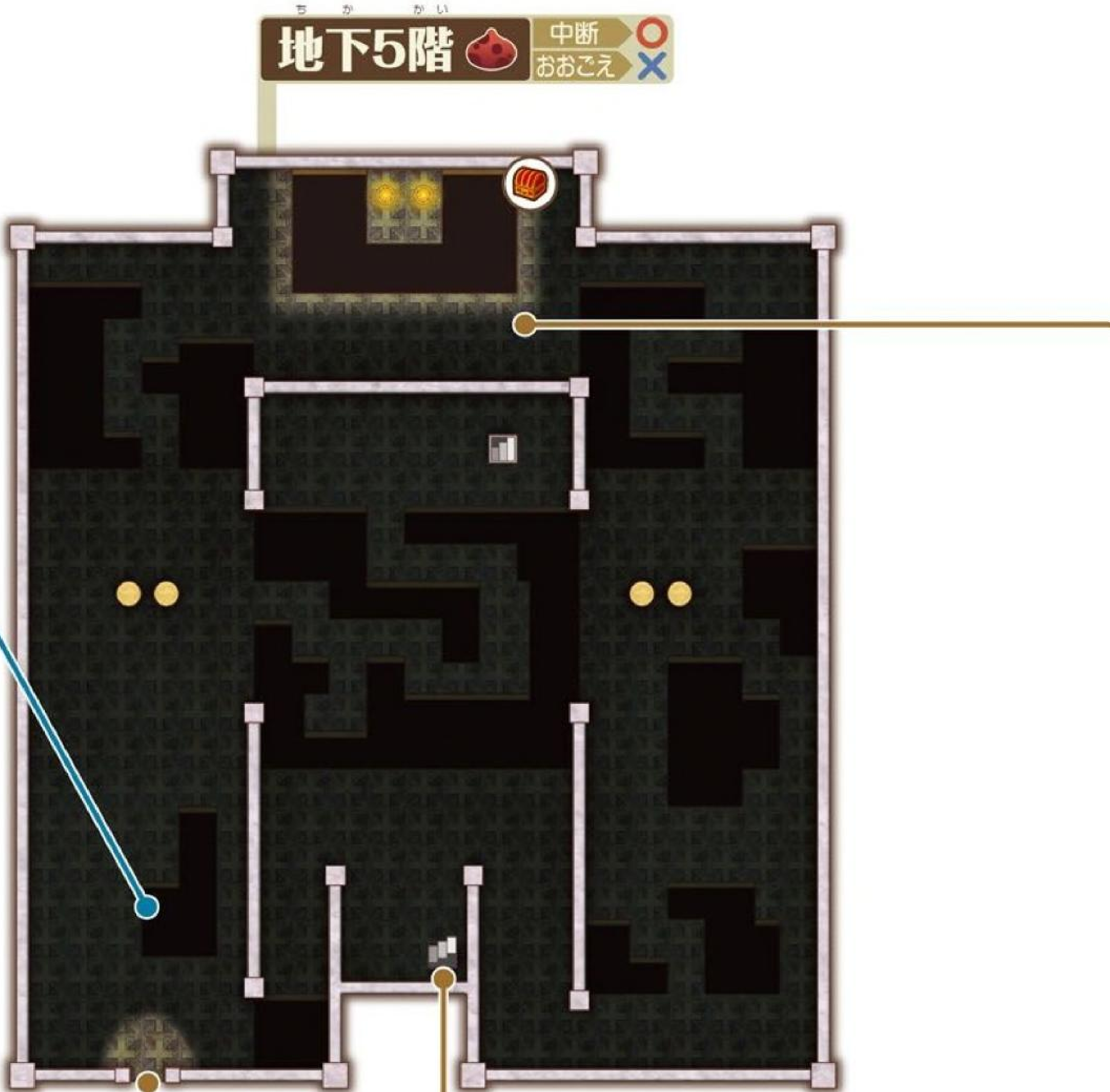
※ ことだまつかいが呼んだときのみ出現。

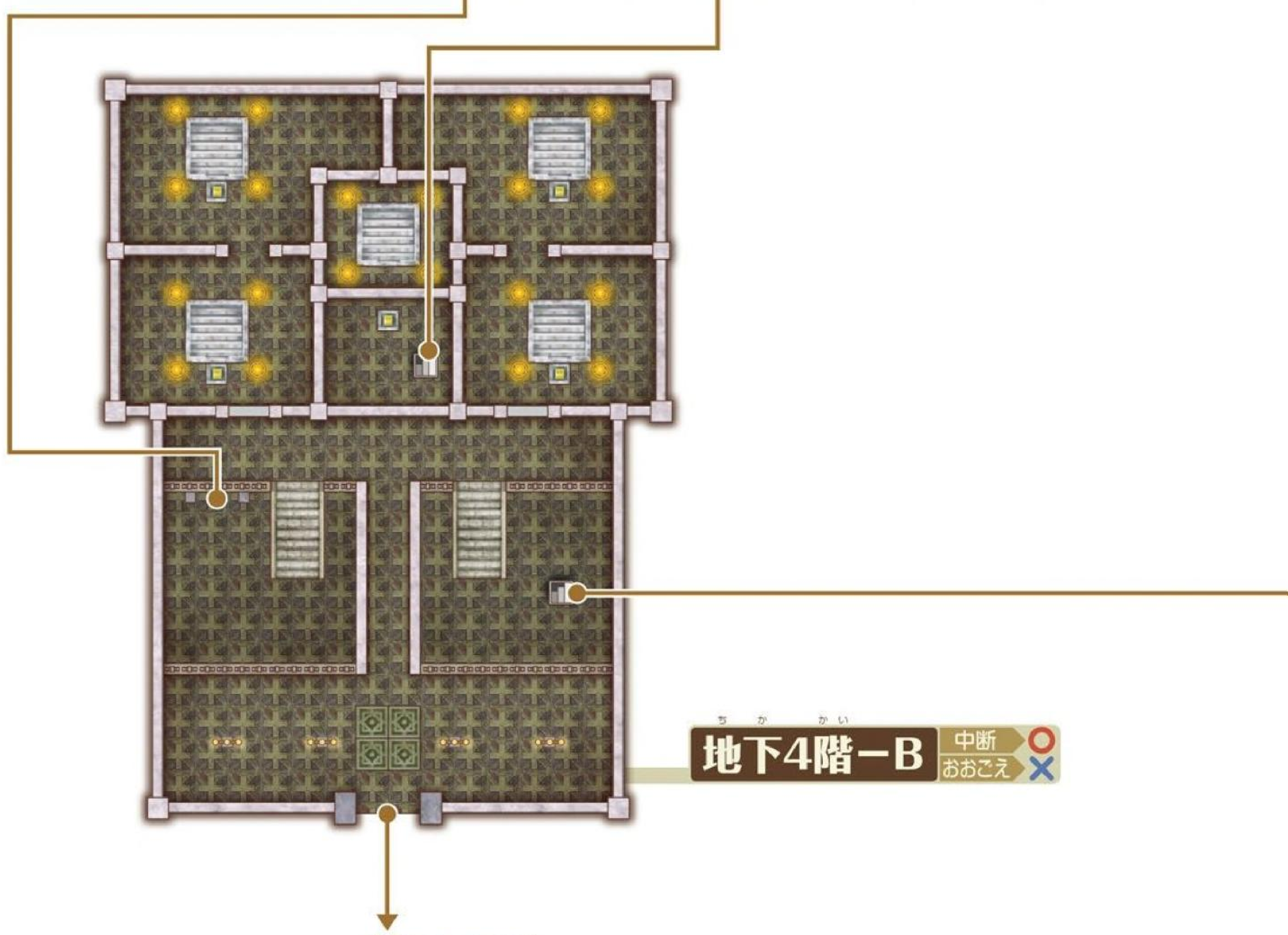
暗くて床が見えない場所を進むには？

地下5階は床が見えないほど真っ暗なうえ、道は細く足を踏みはずしやすい。このままでは進むことは困難なので、進めない場合は別の階を探索してみよう。部屋を明るくする手段が何か見つかるかも知れない。



⬆明るくなれば床が見えるようになり、落とし穴の位置もわかる。

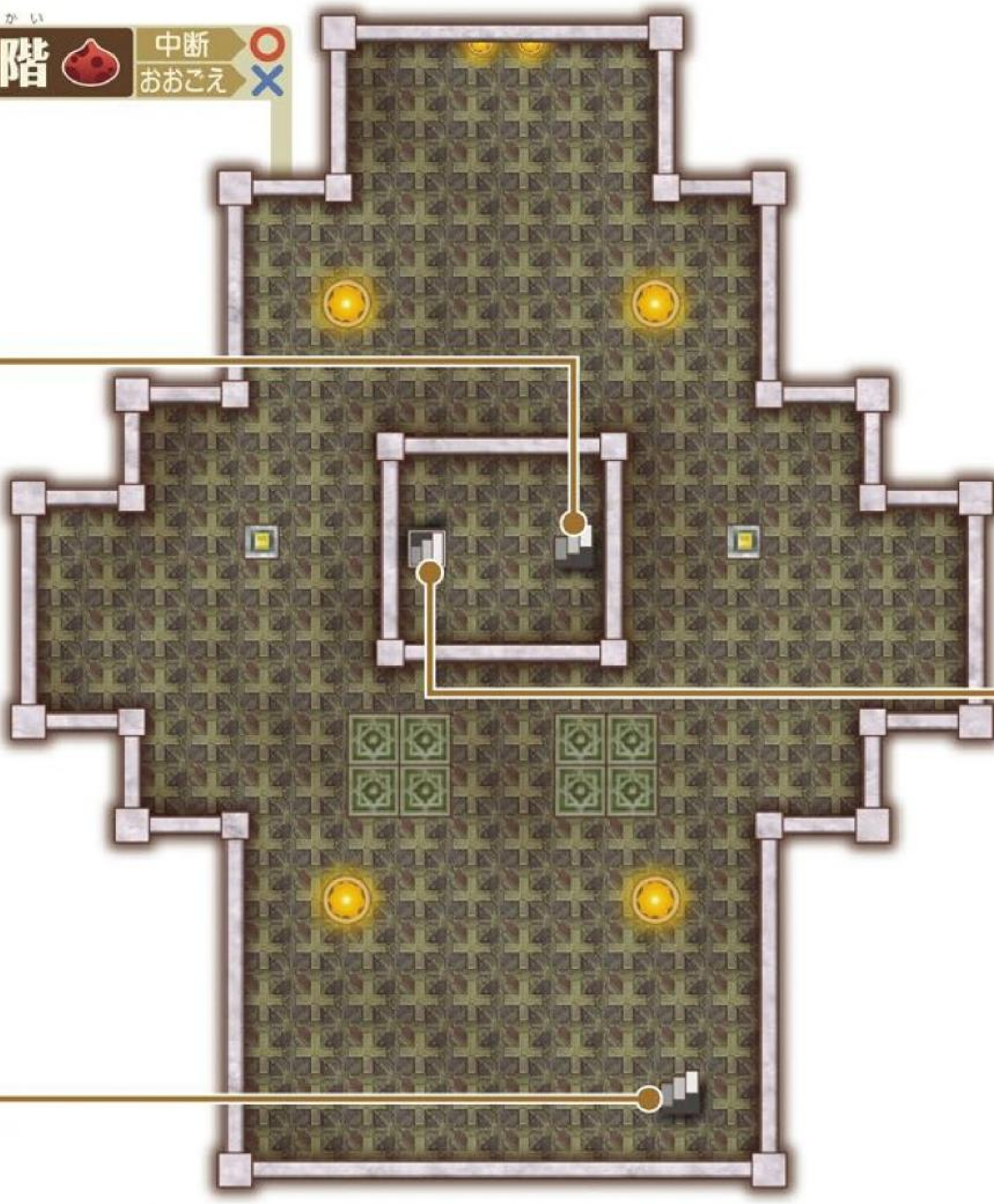




C (→P.234)

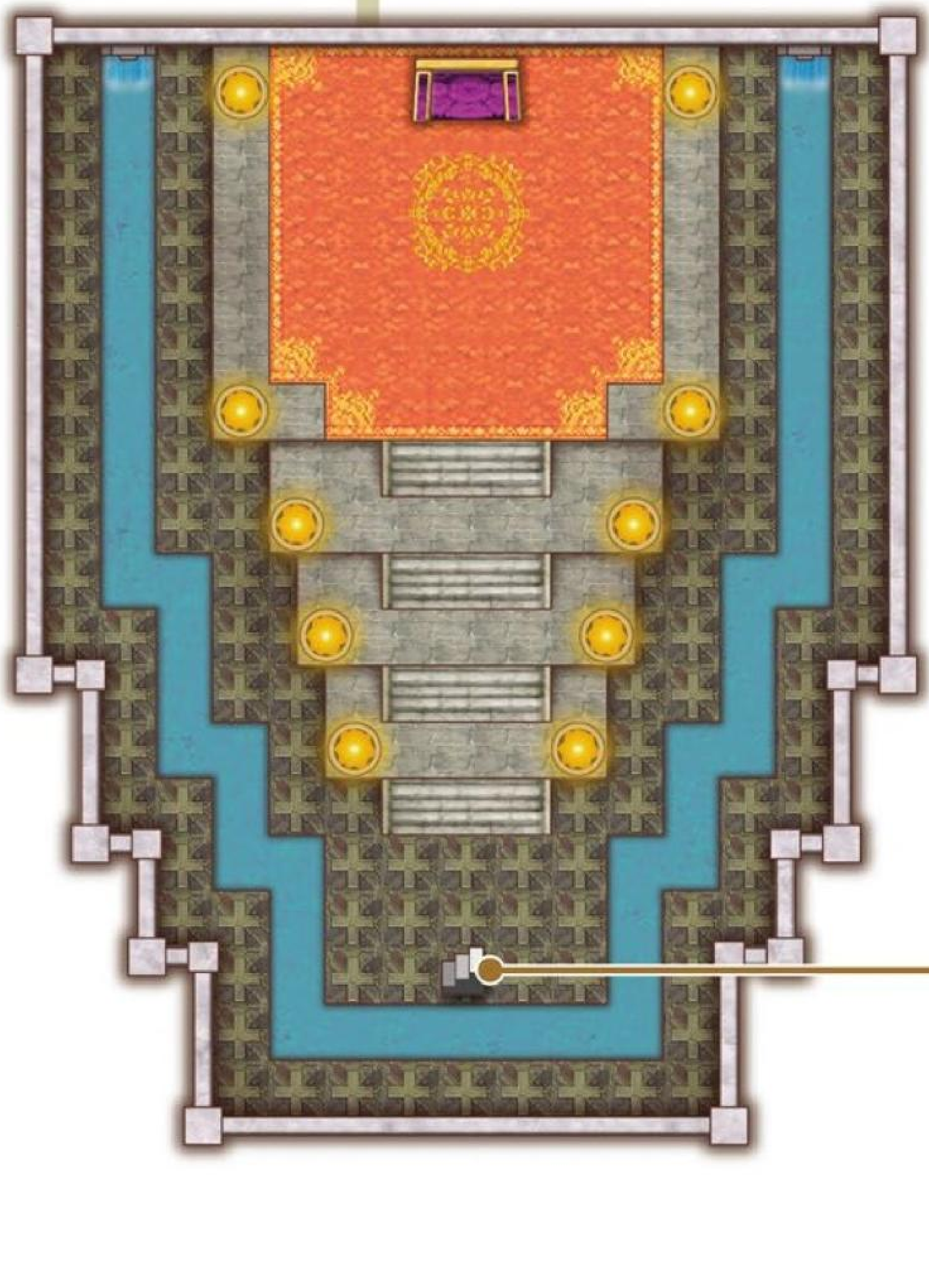
地下6階

中断 ○
おおごえ ×



魔王の玉座

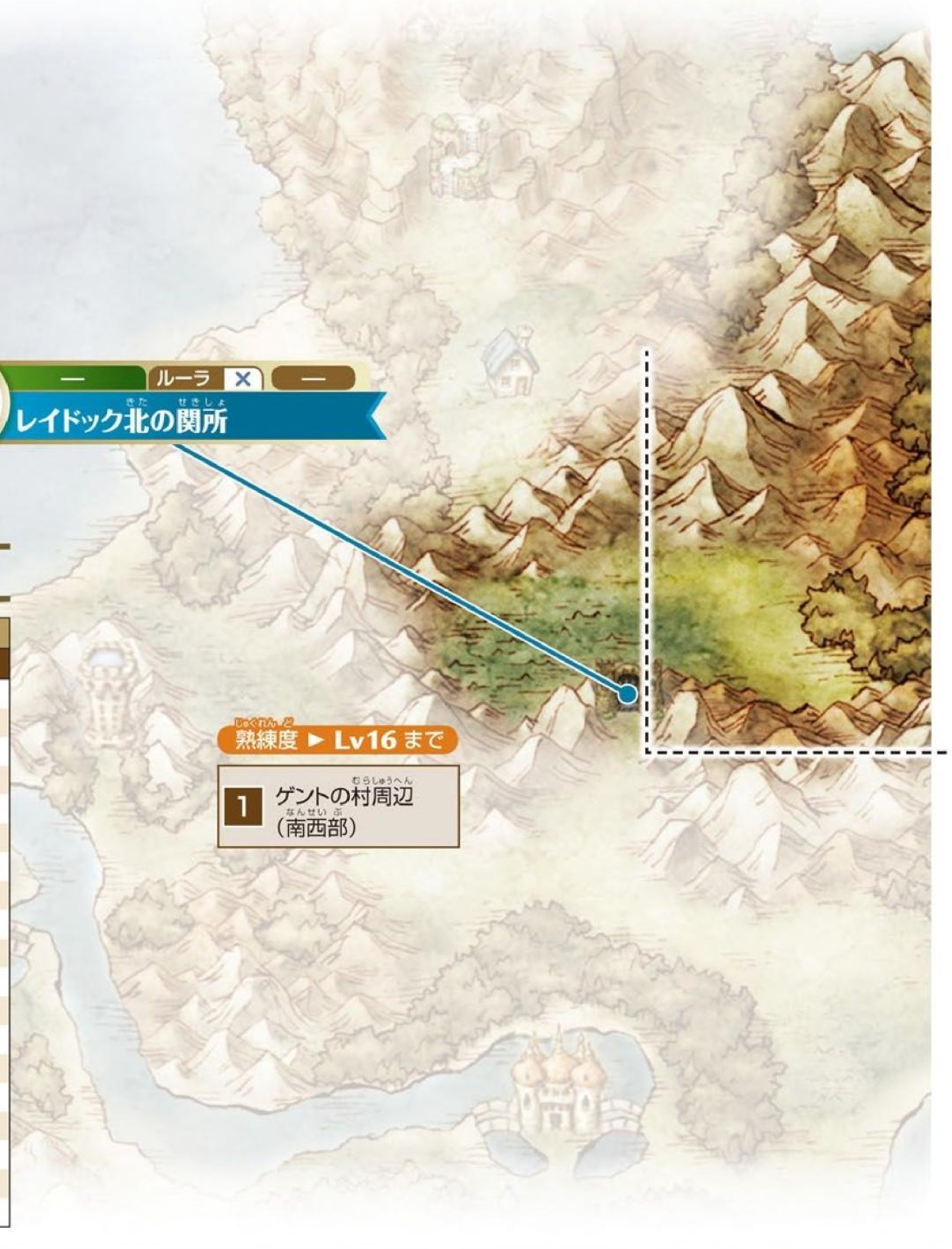
中断 ×
おおごえ ×



エリアガイド

下の世界 ゲントの村周辺





モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア		
		1	2	3
21	スライムベス	○	×	×
22	ベビーゴイル	○	×	×
24	ピーポ	○	×	×
25	どろにんぎょう	×	×	○
26	ちんもくのひつじ	○	×	×
27	ヘルホーネット	○	×	×
28	しのどれい ※1	○	○	○
30	ことだまつかい	×	○	○
34	たまねぎマン	×	○	×
35	モコモコじゅう	×	×	○
36	ヘルボックル	×	○	○
41	フェアリードラゴン	×	○	○
43	ケダモン	×	○	○
44	ダークホビット	×	○	○
45	エビルポット	×	○	○
46	ヒートギズモ ※2	×	○	○
56	ぬけがらへい ※3	×	○	○
64	どれいへいし	×	○	○
67	ようじゅつし	×	○	○

出現するモンスター

21 スライムベス
HP●12 EXP●10 G●7
特徴● —

22 ベビーゴイル
HP●25 EXP●28 G●10
特徴● ギラを唱える

24 ピーポ
HP●27 EXP●22 G●18
特徴● ルカナンを唱える

25 どろにんぎょう
HP●32 EXP●25 G●14
特徴● ふしぎなおどりを踊る

26 ちんもくのひつじ
HP●44 EXP●33 G●15
特徴● マホトーンを唱える

27 ヘルホーネット
HP●32 EXP●26 G●20
特徴● マヒ攻撃をする

28 しのどれい ※1 ゾンビ
HP●41 EXP●21 G●21
特徴● あしばらいをかける

30 ことだまつかい ゾンビ
HP●40 EXP●24 G●16
特徴● しのどれいを呼ぶ、バギを唱える

34 たまねぎマン
HP●33 EXP●28 G●19
特徴● あまいいきを吐く、力をためる

35 モコモコじゅう
HP●40 EXP●32 G●9
特徴● 仲間を呼ぶ、たいあたりをする

36 ヘルボックル
HP●32 EXP●39 G●22
特徴● ヒャドやホイミを唱える

41 フェアリードラゴン ドラゴン
HP●40 EXP●58 G●32
特徴● マヌーサを唱える

※1 エリア2、3では、ことだまつかいが呼んだときのみ出現。 ※2 エビルポットが呼んだときのみ出現。
※3 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。 ※4 ムドーを倒したあとに井戸を使えるようになる。

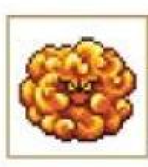


ムドーの島に停泊している大破した船。ムドーの討伐に来た人が乗っていた船のようだが、人の姿は見あたらず朽ち果ててしまっている。


43 ケダモン
HP●72 EXP●45 G●33
特徴● 弾け飛ぶ


44 ダークホビット
HP●50 EXP●60 G●45
特徴● だいぼうぎょをする


45 エビルポット
HP●44 EXP●88 G●33
特徴● ヒートギズモを呼ぶ


46 ヒートギズモ ※2
HP●41 EXP●63 G●20
特徴● ひのいきを吐く、ギラを唱える


56 ぬけがらへい ※3
HP●80 EXP●93 G●33
特徴● しっぷうづきを放つ


64 どれいへいし ゾンビ
HP●61 EXP●87 G●24
特徴● —


67 ようじゅつし
HP●96 EXP●126 G●92
特徴● メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ

TOWN

下の世界
ゲントの村周辺

目標レベル ▶ Lv16



ルーラでの訪問 ○



ゲントの村

GHENT

神の使いと言われ、癒しの力を持つゲント族が住む村。病気や怪我を治してもらうために訪れる人も多い。荘厳な神殿をはじめ、異国の香りが漂う建物が建ち並んでいる。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ふしぎなきのみ
- □ まもりのたね
- □ ぬののふく
- □ とんがりぼうし

気になる場所 ❶



⬆村には神様らしき像がある。ゲント族の信仰の対象なのだろうか?

気になる場所 ❷



⬆村の北にはひときわ大きな建物がある。誰かの住まいではなさそうだ。

人々の耳寄りなウワサ

私たちは神の御心にしたがってきました



神の使いと言われているゲント族は癒しの力を持っており、病を患った人々が村を訪れている。詩人の話では、世界に悪がはびこるとき、ゲント族の戦士も神の力に目覚めるそうだ。

この村の武器・防具は神の祝福を受けているそうだ



村で売られている武器・防具は、神の祝福を受けているとのこと。また村の女性の話では、ゲントのつえを戦いのさなかに掲げると、傷を癒す力が発揮されると信じられているらしい。

チャモロさまはすごいチカラの持ち主なんだよ



ゲント族はすごい力を持つことを、人々の話からうかがい知ることができる。そのなかでも長老の孫であるチャモロはかなりの力の持ち主で、子供たちのあこがれの存在のようだ。

探索のアドバイス

村の長老に会いにいこう

ゲント族の長老は村の北西にある家に住んでいるらしい。船を借りるため、長老に会ってレイドック王から預かっている書状を渡してみよう。



⬆船は村の北にある聖なる神殿にまつられているらしいが、中へ入ることはできない。



⬆ゲントの長老は、かつてレイドックには船があったはずといぶかしがる。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
てつのつえ NEW	850	攻 +22
おおかなづち	1800	攻 +30
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター NEW	3000	攻 +38
はじゃのつるぎ NEW	4400	攻 +42

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
てつのよろい	1200	守 +25
はがねのよろい NEW	2300	守 +30
みかわしのふく NEW	3000	守 +28
てつのたて	720	守 +16
ぎんのかみかざり NEW	450	守 +14
てつかぶと	1100	守 +16

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動

店長のオススメ
みかわしのふく

この服を着ると、身が軽くなって敵の攻撃をかわしやすくなりますよ！



店長のオススメ
はじゃのつるぎ

この剣は戦闘中に使うと、敵めがけて炎がほとばしる優れモノさ。買っておけば魔物の大群を相手にしても怖くないぜ！



DUNGEON

下の世界
ゲントの村周辺

目標レベル ▶ Lv 16
熟練度 ▶ Lv 24まで ※

ムドーの島

MUDOW'S ISLE

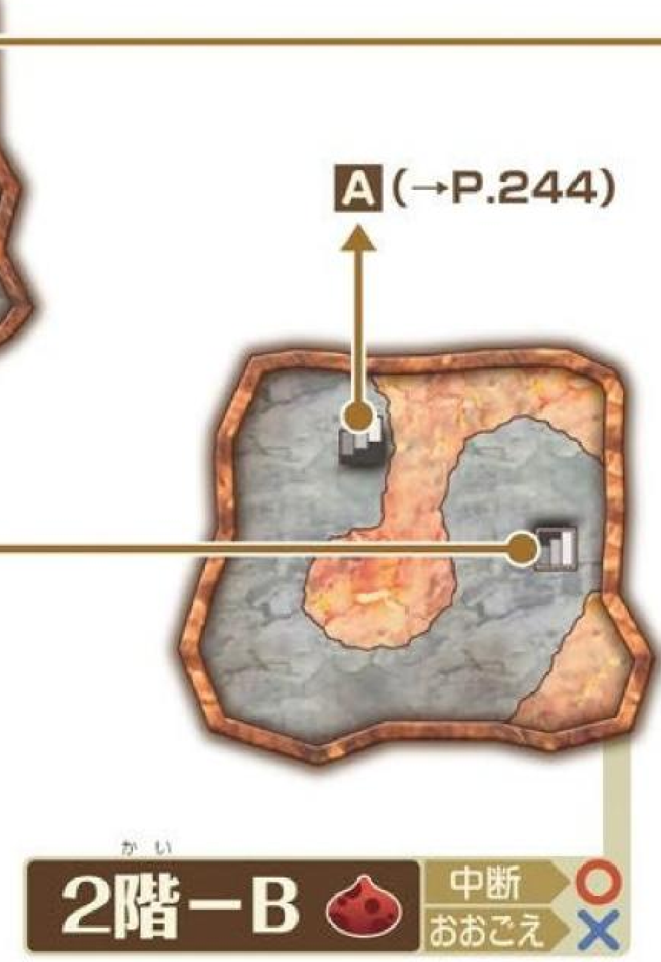
ゲントの村から川沿いに船で向かった先にある邪悪な島。そこには、いたるところに溶岩が流れる灼熱地獄と化した洞くつがある。魔王の息がかかった危険な魔物も生息している。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない





溶岩に触れるとダメージを受ける

あちこちにあふれ出ている溶岩は、少しでも触れるとダメージを受けてしまう。どうしても上を通る必要がある場合は、最短距離を進むようにしよう。



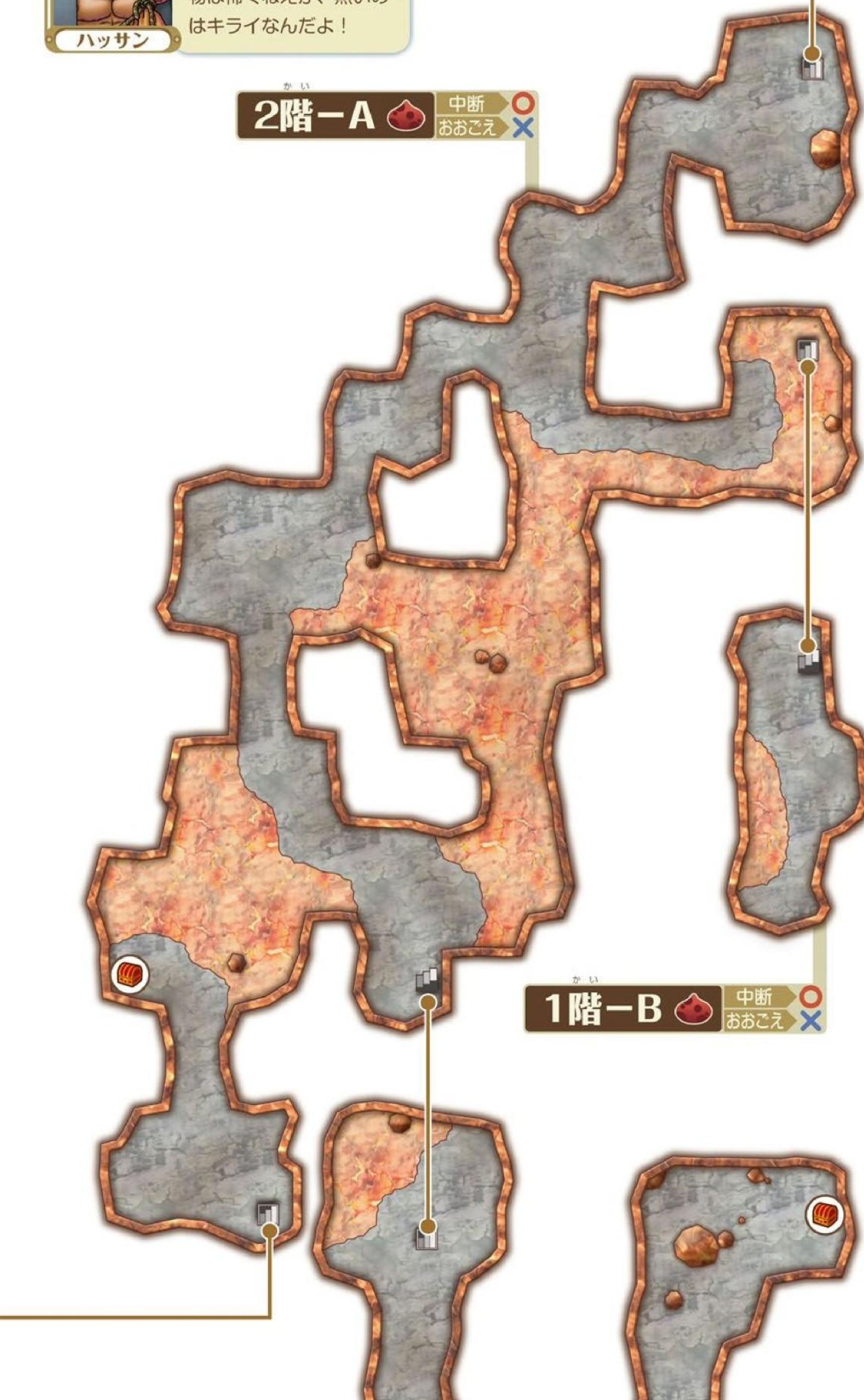
⬆溶岩の上を通ったあとは、HPを確認しよう。必要があれば戦闘になる前に回復しておくといい。

※ 1階～3階はLv23まで熟練度が上がる。

旅の仲間の言葉



しっかし、あち〜な。魔物は怖くねえが、熱いのはキライなんだよ！



ムドーの島



要注意モンスター

ヒートギズモ



ひのいきやギラといった全体攻撃をしてくる。複数で出てきたときは、ラリホーで眠らせるなど、行動できないようにしてから1体ずつ倒していくといい。

旅の仲間の言葉



チャモロ

この溶岩は敵からの侵入を防ぐバリアとして最適ですね。ここに城をかまえたムドーは、頭がいいのかもしれません。


4階ーB
中断
おおごえ
B (→P.246)
4階ーA
中断
おおごえ

ムドーの島





B（→P.245）

旅の仲間の言葉



ハッサン

邪悪な気配が、どんどん強くなっているな。ムドーが近い証拠だぜ！

残さずゲット！ アイテムチェックシート

□	1階ーA	宝箱	はがねのよろい
□	1階ーA	宝箱	1150ゴールド
□	2階ーA	宝箱	チェーンクロス
□	3階ーA	宝箱	いのちのきのみ
□	3階ーB	宝箱	（ひとくいばこ ※1）
□	4階ーA	宝箱	まほうのせいすい
□	4階ーA	宝箱	（ひとくいばこ ※1）
□	5階ーA	宝箱	（ひとくいばこ ※1）

※1 アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。



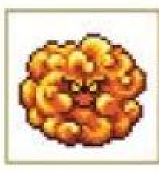
要注意モンスター

マッドロン



ザキを唱えてこちらの息の根を止めようとしてくる危険なモンスター。マホトーンで呪文を封じて戦っていこう。

出現するモンスター

	No.	名前	種別	HP	EXP	G	特徴
	32	ひとくいばこ		144	118	96	メラミやザキ、マホトラを唱える
	44	ダークホビット		50	60	45	だいぼうぎょをする
	45	エビルポット		44	88	33	ヒートギズモを呼ぶ
	46	ヒートギズモ		41	63	20	ひのいきを吐く、ギラを唱える
	50	おどるほうせき		72	60	444	ギラやメダパニを唱える
	51	くさったしたい	ゾンビ	72	80	18	もうどくのきりを吐く
	53	バットマジック		40	66	33	ベホイミやラリホーを唱える
	54	マッドロン		73	105	22	ザキを唱える
	56	ぬけがらへい		80	93	33	しっぷうづきを放つ
	58	ストーンビースト		64	98	44	ベギラマやアストロンを唱える
	64	どれいへいし	ゾンビ	61	87	24	―
	69	メタルスライム	メタル	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
	74	レッサーデーモン		116	138	46	ルカナンを唱える

※2 初めて訪れたときのみ、ムドーの城へ行くことができる。

DUNGEON

下の世界
ゲントの村周辺

目標レベル ► Lv20
熟練度 ► Lv25まで

ルーラでの訪問 ○



ムドーの城

MUDOW'S KEEP

溶岩が流れる洞くつを抜けた先にある魔王ムドーの居城。今にも動き出しそうな石像があるものの、見張りの姿は見あたらない。それがかえって不気味だが……。

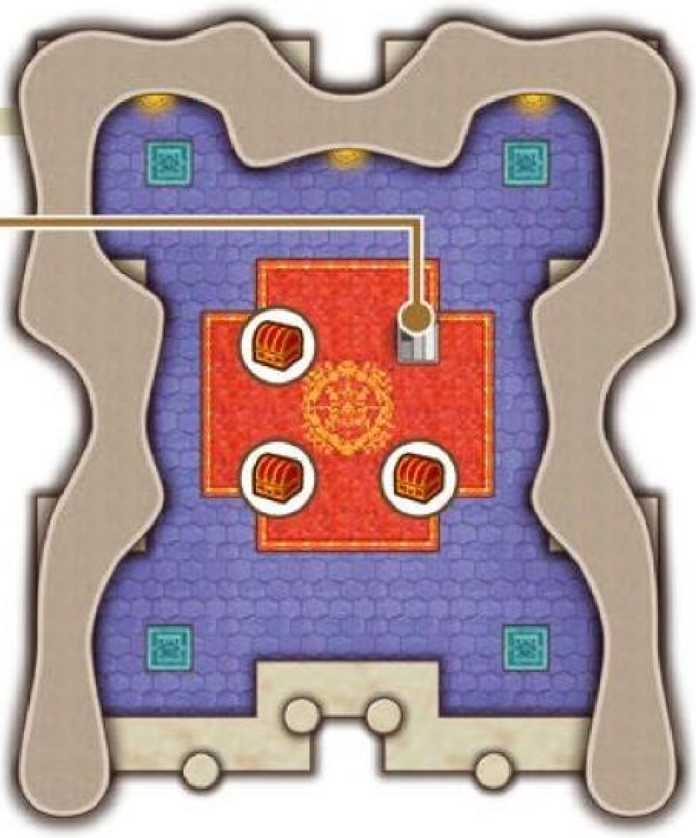
カギつきの扉	マップの回転
×2	✕ 回転できない



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□ 2階-A 宝箱 アモールのみず	□ 2階-B 宝箱 ほのおのツメ
□ 2階-A 宝箱 1800ゴールド	□ 2階-B ツボ （あくまのツボ ※1）
□ 2階-A 宝箱 てっかめん	

※1 アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

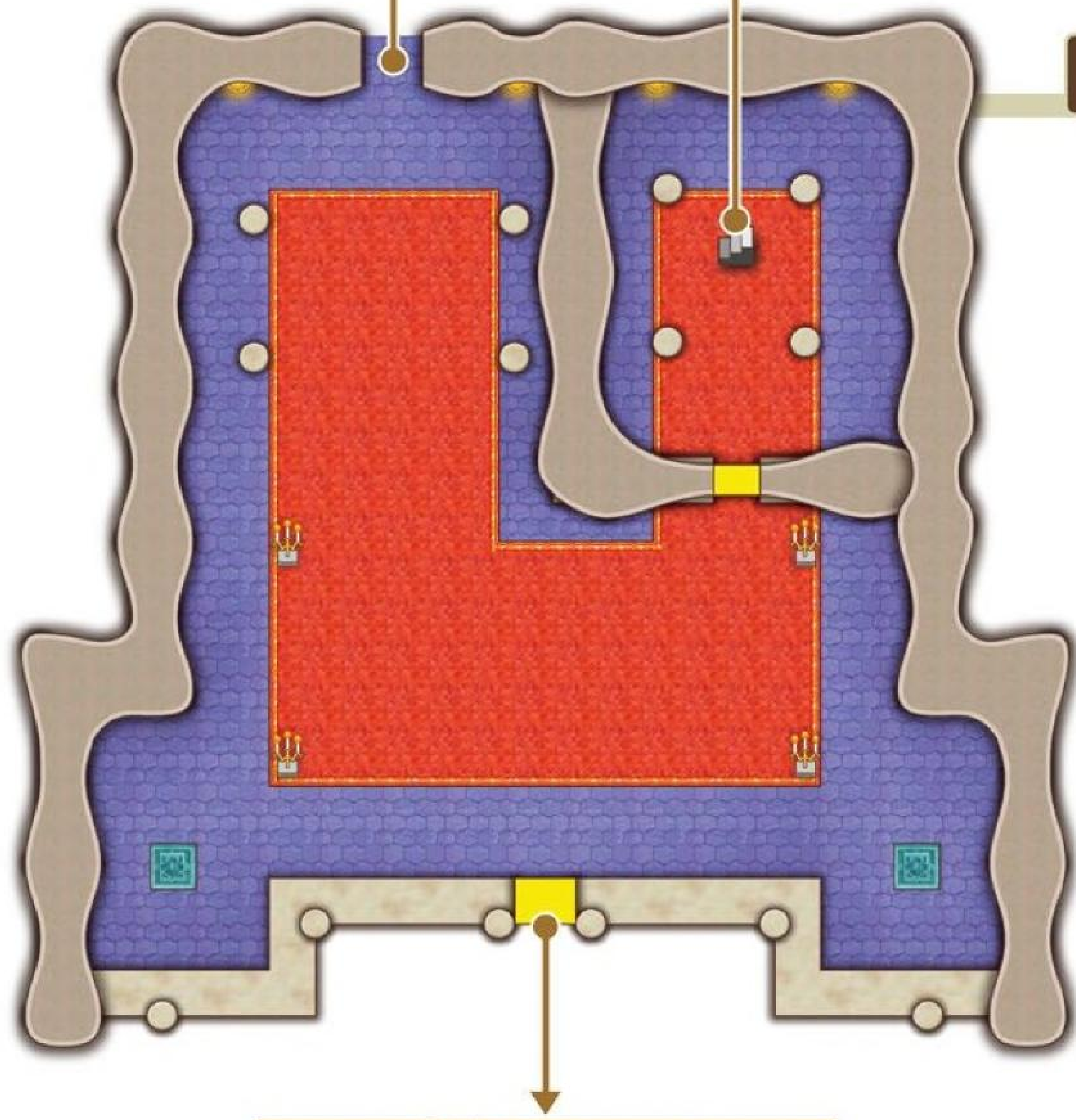


要注意モンスター

ようじゅつし



ダメージが大きいメラミを唱え、ぬけがらへいを呼ぶこともある。攻撃呪文は効きにくいので、直接攻撃で攻めよう。



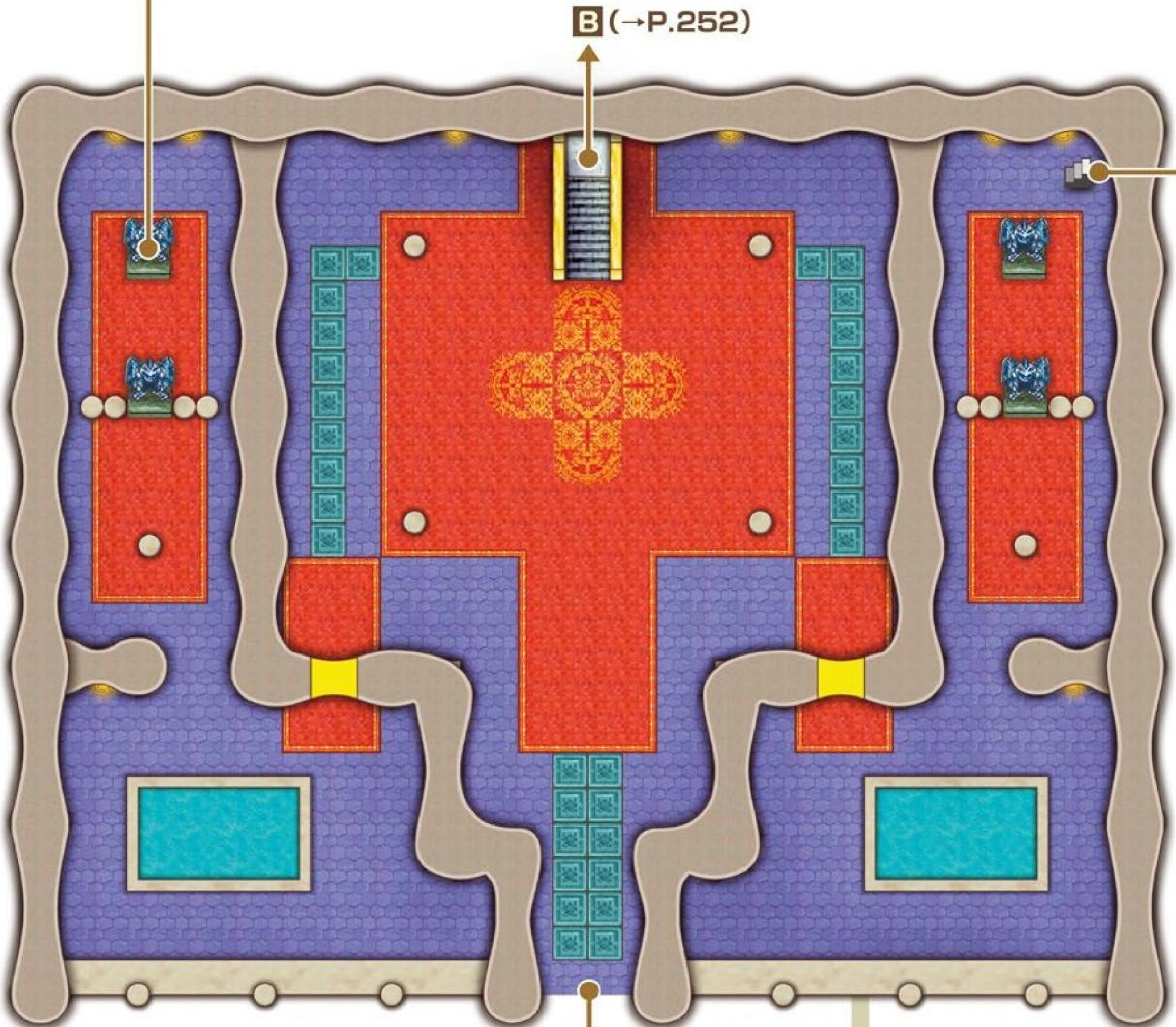
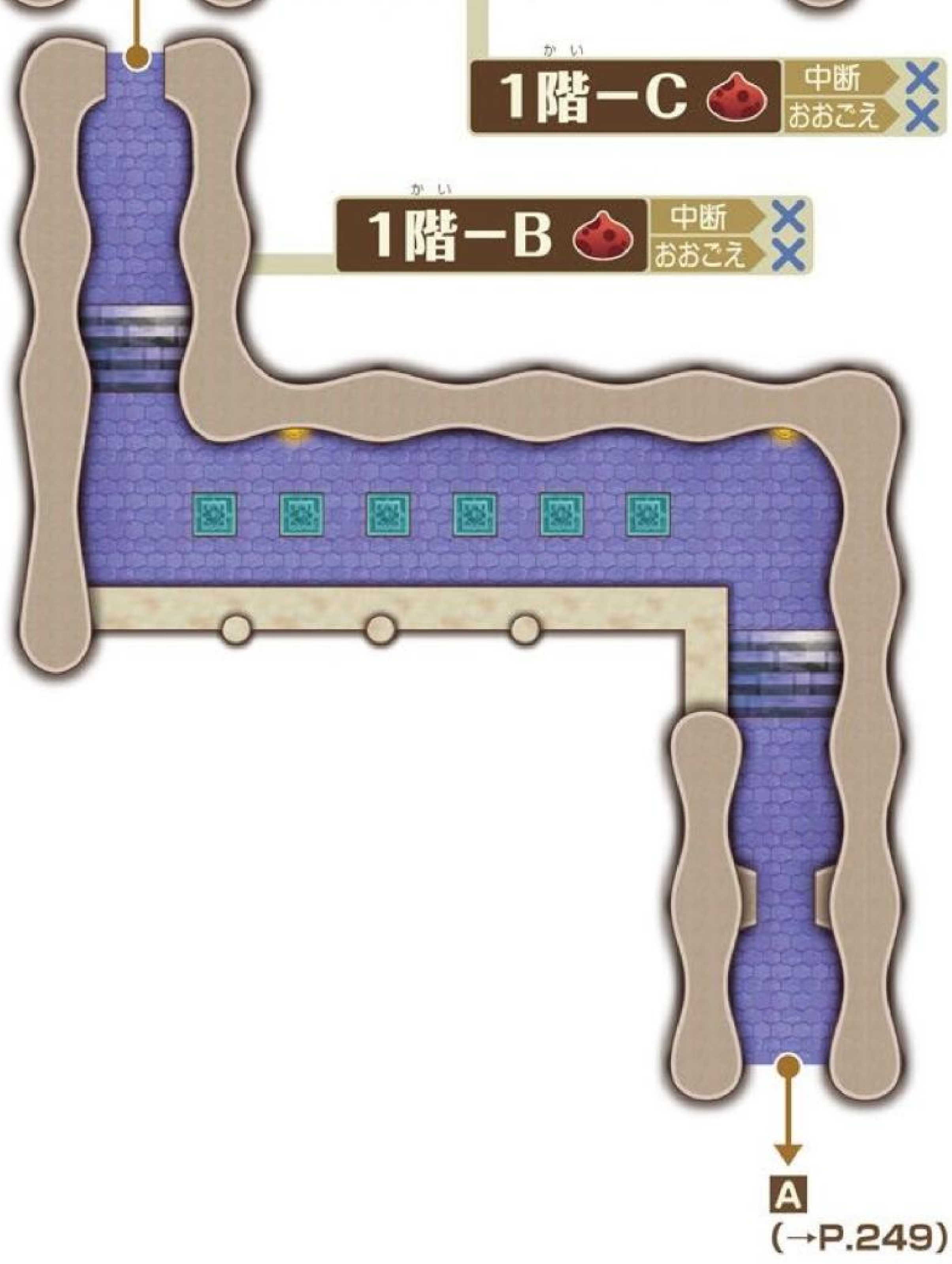
旅の仲間の言葉



気をつけてね。私たちのこと気づかれていても不思議じゃないんだから。

※2 ムドーを倒したあとに出られるようになる。

ムドーの城

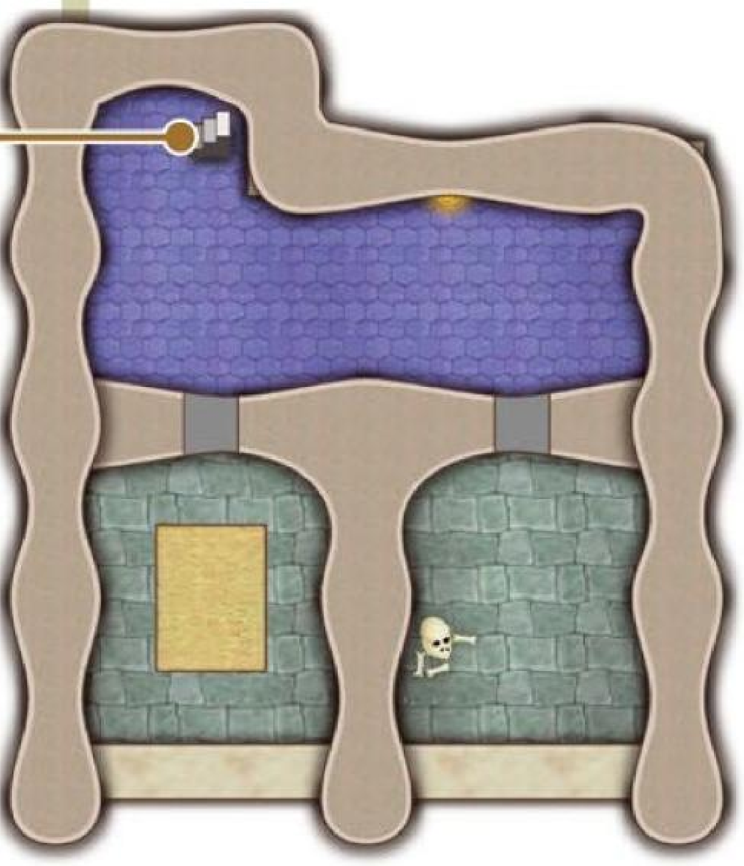
怪しい石像を調べると……

ムドーの城の通路には、行く手をさえぎるように石像が置かれている。どかすことができないか、慎重に調べてみよう。



⬆石像を調べる前に、自分たちの状態が万全か確認しておこう。

地下1階 中断 × おおごえ ×



宝箱からほのおのツメを手に入れよう

2階にある宝箱から、ほのおのツメが手に入る。武器としても優れているが、道具として使ってもメラミの効果があるので戦闘で役立つのだ。



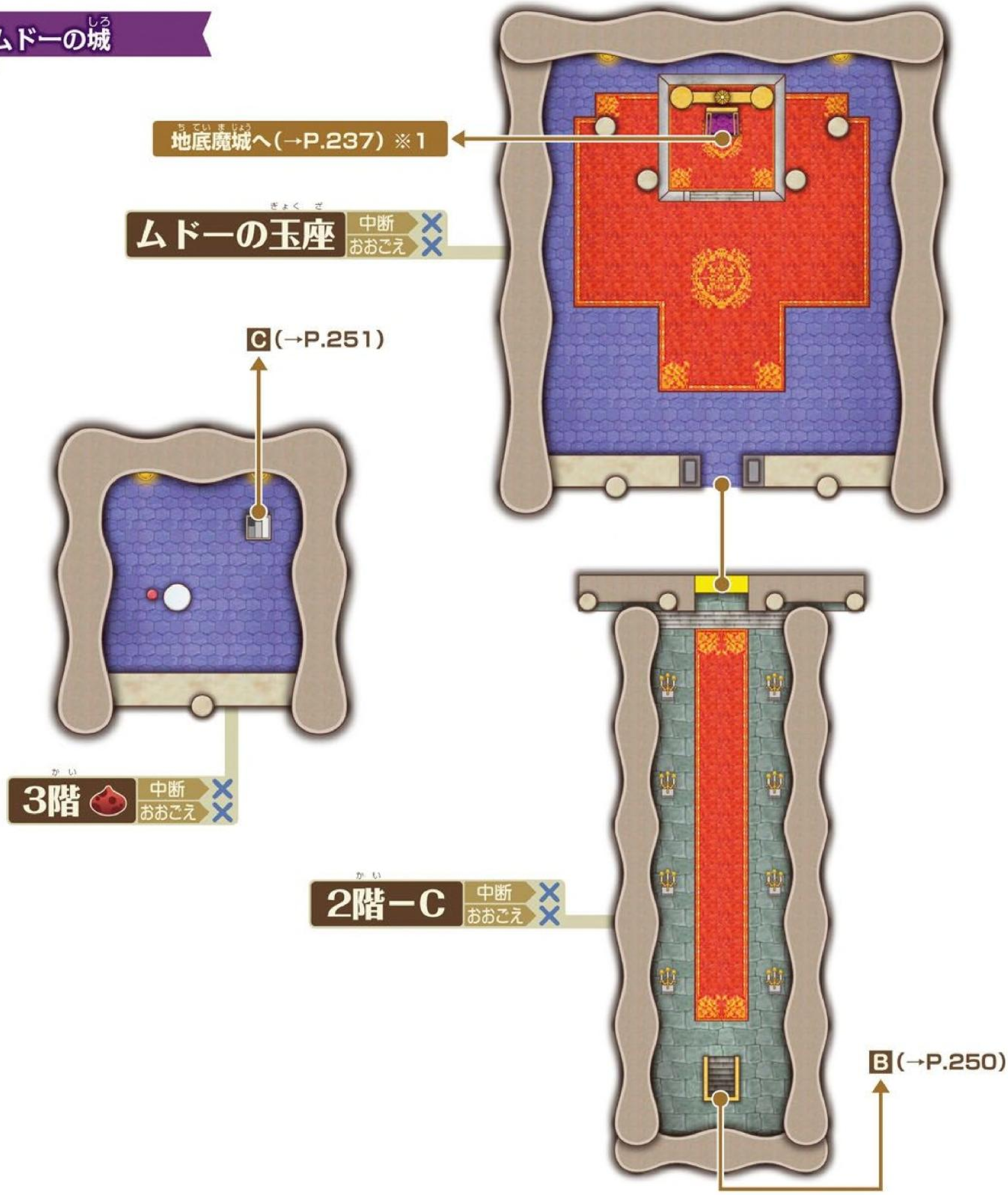
←戦闘中に使うとメラミと同じ効果が発揮される。メラ系がよく効く敵に使っていこう。



C (→P.252)

2階ーB 中断 × おおごえ ×

ムドーの城



出現するモンスター

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴
47	ホイミスライム ※2	38	39	21	ホイミを唱える
56	ぬけがらへい ※3	80	93	33	しっぷうづきを放つ
58	ストーンビースト	64	98	44	ベギラマやアストロンを唱える
59	カメレオンマン	60	96	38	はやぶさぎりを放つ
60	デビルアーマー	64	129	54	ホイミスライムを呼ぶ
63	ラリホーン	104	102	36	ラリホーやラリホーマを唱える
64	どれいへいし ゾンビ	61	87	24	—
67	ようじゅつし	96	126	92	メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ
68	バーニングブレス	88	132	63	ひのいきやかえんのいきを吐く
71	きりさきピエロ ※4	76	132	78	しんくうぎりを放つ
72	あくまのツボ	200	204	162	ザキやラリホーマを唱える

※1 ムドーを倒したあとに井戸が出現。 ※2 デビルアーマーとボス級モンスターが呼んだときのみ出現。
※3 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。※4 ムドー(2回目)と一緒に出現。

CASTLE

上の世界
川の抜け道～ダーマ神殿周辺

目標レベル ▶ Lv21

ルーラでの訪問 ○



ダーマ神殿

DHAAMA SHRINE

緑豊かな森に囲まれた場所にある、人の生きる道を司る神殿。中では大神官による転職の儀式が行われている。夢や希望を追い求め、世界中からたくさんの人が訪れている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



神殿内1階
- 教会

神殿内地下1階
- 武器屋
- 防具屋
- 宿屋(ひとり10G)
- ゴールド銀行
- ルイーダの店

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ いのちのきのみ
- □ ふしぎなきのみ
- □ ちいさなメダル

特定の条件を満たしたあと
- □ ゴスペルリング

読書の記録
- □ 古びた日誌
- □ 「男の哲学 男の夢」
- □ 「冒険者たちのダジャレ全集」

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター	3000	攻 +38
はじゃのつるぎ	4400	攻 +42
とがったホネ NEW	110	攻 +6
いしのキバ NEW	240	攻 +12

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ただのぬのきれ NEW	25	守 +3
かわのこしまき NEW	220	守 +12
けがわのマント	550	守 +18
はがねのよろい	2300	守 +30
スライムのふく NEW	330	守 +20
とんがりぼうし NEW	70	守 +3

冒険をもっと楽しもう!

魔王ムドー討伐まで

ゲントの村で借りた神の船に、自由に乗ることができるようになる。これにより、探索できる範囲がかなり広がるのだ。



いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

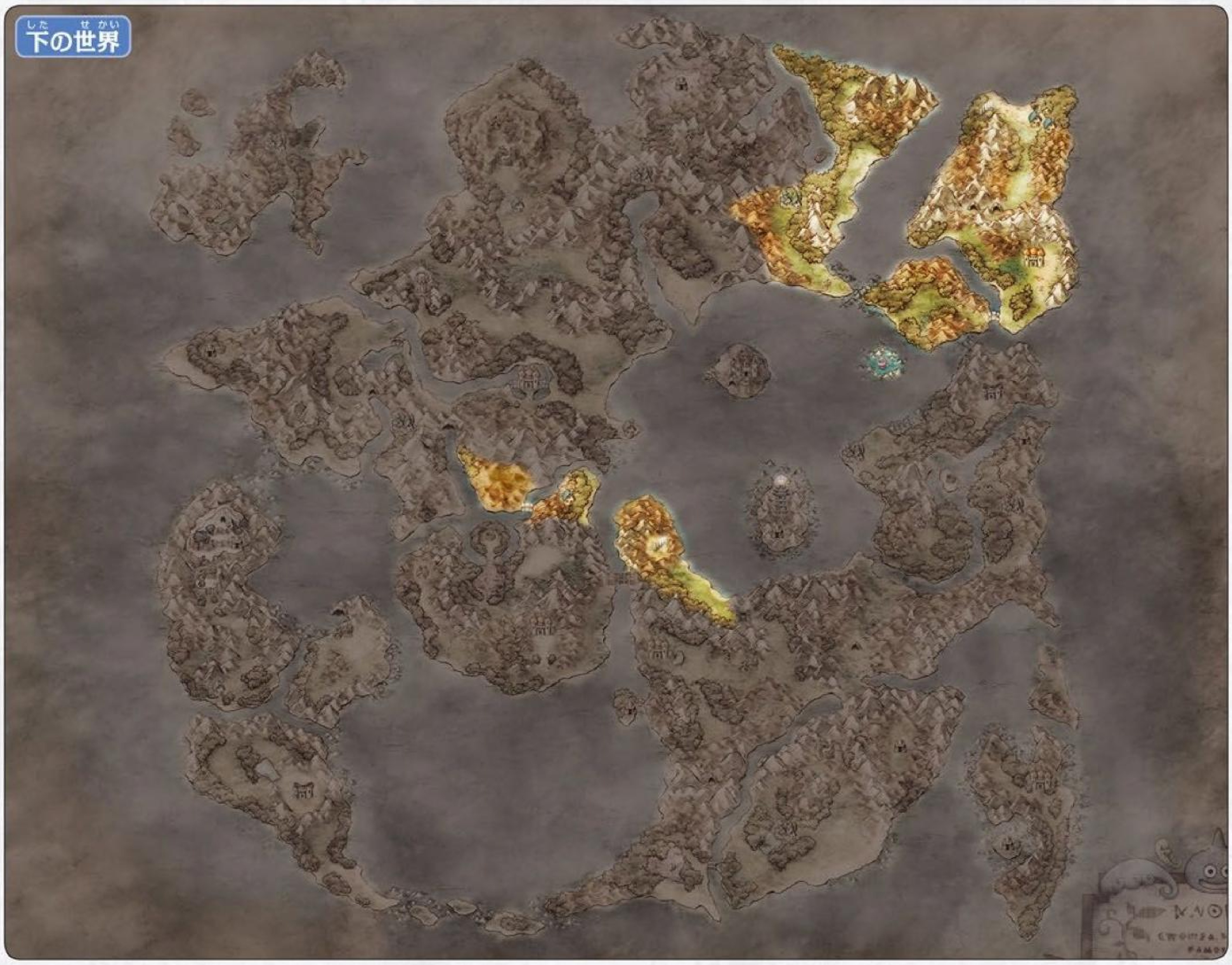
船で大海原へこぎだそう!

船を手に入れると、ゲントの村から海上へ出られるようになる。これまで行くことができなかった南の方の大陸も上陸可能になるが、水門や関所があるため内陸までは探索できない。ひとまずはゲントの村の東側にある大陸など、水門や関所がない場所から探索してみるといいだろう。



⬅浅瀬になっている場所は船で通れないため、上陸できる範囲は、内海に限られる。

神の船であらたに上陸できるようになる場所



マルシェの町であらたなバザーが開催!

船を手に入れたあと、マルシェの町であらたなバザーが開催される。なかにはここでしか買えないものもあるので、右記のショップガイドに目当ての品があれば立ち寄っておくといい。また、とうぞくのカギが200ゴールドで売られているので、手に入れていなければ買っておこう。このほかに、トルッカの町で武器屋が開店している。売っている商品はP.183に掲載しているので、ほしい品があれば立ち寄ってみるといいだろう。

ショップガイド SHOP GUIDE

バザー1

アイテム名	値段(G)	効果
かわのこしまき	200	守 +12
ステテコパンツ NEW	1000	守 +15

バザー2

アイテム名	値段(G)	効果
とがったホネ	130	攻 +16
とうぞくのカギ	200	扉を開く
アモールのみず×3、キメラのつばさ	400	−





ダーマ神殿で職業につこう

ムドーを倒したあとは、いろいろな職業につくことができるダーマ神殿が上の世界で復活している。場所はレイドック城の東にある川の抜け道を越えた先だ。転職すれば、あらたな呪文や特技を覚えて、さらに強くなれる。P.094からの解説をよく見て、どの職業につくかを考えてほしい。



⬅職業につくことによるデメリットは少ない。必ず何かしらの職業についておきたい。

迷える冒険者たちに贈る助言
お役立ちQ&A
おやくだちきゅーあんどえー

Q レイドック王に城まで来るように言われたけど会えません
A ふたつの世界をどちらも探してみよう

地底魔城を探索しおわると、レイドック王から城に来るように言われる。しかし、迎えに来たソルディ兵士長とともに一足先に戻ったはずのレイドック王は、自分たちが城へ着いてもまだ戻ってきていないのだ。大臣に話を聞いてみると、行きちがいになったかもしれないということで、城に泊めてくれる。一晩たっても王様が戻ってこなかったら、別の場所も探してみよう。



⬅王の間から出ると、バーバラが王様の行方について何か思いついた様子だ。

Q 南の大陸にある関所と近くにある水門が開きません
A ほかの大陸を探索してからもう一度訪れてみよう

神の船で上陸できる南の大陸には関所があり、その先に進むことはできない。門の開け方は門番の兵士しか知らないようだが、門番はねむり病にかかっており、いくら起こそうとしても目が覚めないらしい。ひとまずは、ほかの大陸を探索したあと、もう一度様子を見にきた方がよさそうだ。

また、近くにある水門はカギがかかっているので、すいもんのカギを手に入れたら来てみよう。



⬅関所や水門があるために行くことができない地域は、あとで探索しよう。

ふたつの大地をめぐる旅❷

平和を取り戻す旅

各地にいまだに現れる魔物を討伐する旅へ

悪夢が去り、世界には平安が訪れた。しかし、いまだ各地には魔物がうろつき、恐怖に眠れぬ夜を過ごしている人々もいるという。生き残っている魔物を倒し、本当の平和を取り戻すために、彼らは再び旅に出る——。



つかの間の平和が訪れたが世界にはまだ魔物が……



⬆漁村では海が荒れ、魔物の被害が絶えず、漁ができないという。平和とはほど遠い状況のようだ。



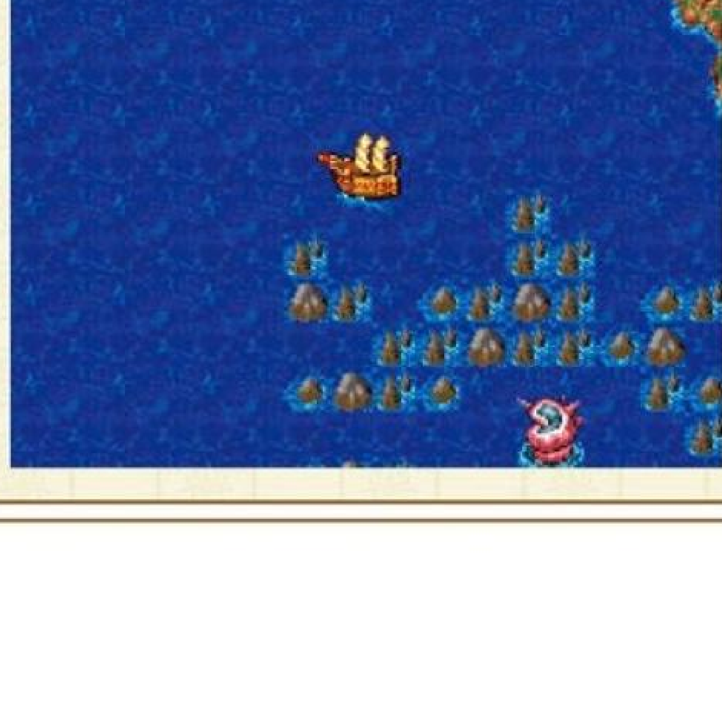
魔物を退治し、英雄とたたえられるアモス。主人公たちとの出会いが彼の運命を大きく変えることになる。

アモス



⬆商人や旅人がひんぱんに使う洞くつに、突然魔物たちが現れたという。魔王は討伐されたはずだが……。

冒険の舞台は大陸から大海原へ!



⬅神の船を譲り受け、未知なる大地へと乗り出そう。世界は平和になったのだろうか？

冒険フローチャート

- 下 モンストルの町
- ↓ 下 北の山
- ↓ 下 モンストルの町
- ↓ 下 アークボルト城
- ↓ 下 旅人の洞くつ
- ↓ 下 アークボルト城
- ↓ 下 旅人の洞くつ
- ↓ 下 アークボルト北の大地の階段
- ↓ 上 砂漠の抜け道
- ↓ 上 カルカドの町
- ↓ 上 ひょうたん島
- ↓ 上 幸せの国
- ↓ 上 ひょうたん島
- ↓ 上 メダル王の城
- ↓ 下 ホルコッタ北の関所

- 下 ホルコッタの村
- ↓ 下 ホルストック城
- ↓ 下 洗礼の洞くつ
- ↓ 下 ホルコッタの村
- ↓ 下 洗礼の洞くつ
- ↓ 下 ホルストック城
- ↓ 下 ホルストック南西のほこら
- ↓ 上 クリアベールの町
- ↓ 上 クリアベール西の大地の階段
- ↓ 下 クリアベールの町
- ↓ 下 運命のカベ

- 下 クリアベールの町
- ↓ 上 すれちがいの館
- ↓ 上 アモール南の井戸
- ↓ 下 フォーン城
- ↓ 上 魔術師の塔
- ↓ 下 フォーン城
- ↓ 下 ペスカニの村
- ↓ 下 人魚の洞くつ
- ↓ 下 ペスカニの村
- ↓ 下 人魚の洞くつ
- ↓ 下 人魚の集う岩場
- ↓ P.335へ



エリアガイド

下の世界 内海(東側)・岩礁・岬



出現するモンスター

No.	名前	系統	HP	EXP	G	特徴
25	どろにんぎょう		32	25	14	ふしぎなおどりを踊る
28	しのどれい ※1	ゾンビ	41	21	21	あしばらいをかける
30	ことだまつかい	ゾンビ	40	24	16	しのどれいを呼ぶ、バギを唱える
35	モコモコじゅう		40	32	9	仲間を呼ぶ、たいあたりをする
36	ヘルボックル		32	39	22	ヒャドやホイミを唱える
41	フェアリードラゴン	ドラゴン	40	58	32	マヌーサを唱える
43	ケダモン		72	45	33	弾け飛ぶ
44	ダークホビット		50	60	45	だいぼうぎょをする
45	エビルポット		44	88	33	ヒートギズモを呼ぶ
46	ヒートギズモ ※2		41	63	20	ひのいきを吐く、ギラを唱える
56	ぬけがらへい ※3		80	93	33	しっぷうづきを放つ
64	どれいへいし	ゾンビ	61	87	24	—

※1 ことだまつかいが呼んだときのみ出現。 ※2 エビルポットが呼んだときのみ出現。 ※3 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。



▶P.330

要注意モンスター

キラーウェーブ



波のような姿の魔物。全体攻撃のつなみが非常に強力で、連発されると回復が追いつかなくなる。現れたら、よく効くヒャド系の呪文で攻撃しよう。

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
25	どろにんぎょう	×	○
28	しのどれい ※1	×	○
30	ことだまつかい	×	○
35	モコモコじゅう	×	○
36	ヘルボックル	×	○
41	フェアリードラゴン	×	○
43	ケダモン	×	○
44	ダークホビット	×	○
45	エビルポット	×	○
46	ヒートギズモ ※2	×	○
56	ぬけがらへい ※3	×	○
64	どれいへいし	×	○
67	ようじゅつし	×	○
172	シーフラワー	○	×
173	たこつぼこぞう	○	×
174	おばけうみうし	○	×
175	ガマニアン	○	×
176	ふなゆうれい	○	×
177	キラーウェーブ	○	×



67 ようじゅつし
HP●96 EXP●126 G●92
特徴●メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ



172 シーフラワー
HP●64 EXP●96 G●78
特徴●—



173 たこつぼこぞう
HP●69 EXP●110 G●60
特徴●弓を引きしぼって矢を放つ



174 おばけうみうし
HP●88 EXP●94 G●88
特徴●あまいいきを吐く



175 ガマニアン
HP●72 EXP●120 G●56
特徴●ギラを唱える

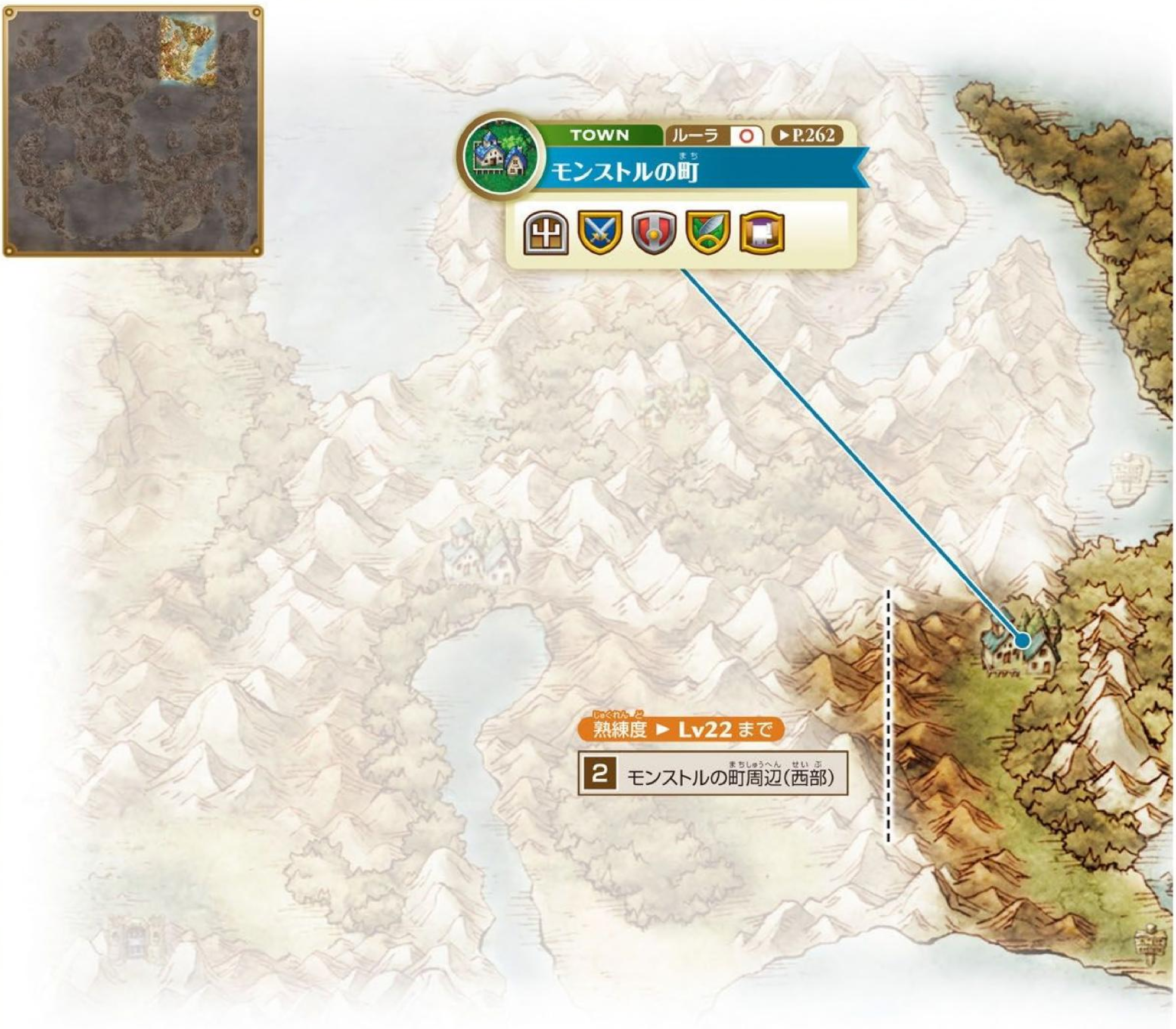


176 ふなゆうれい ゾンビ
HP●104 EXP●114 G●75
特徴●ルカニを唱える



177 キラーウェーブ
HP●88 EXP●138 G●24
特徴●つなみを呼び寄せる

下の世界 モンストルの町周辺



出現するモンスター

No.	名前	系統	HP	EXP	G	特徴
28	しのどれい ※1	ゾンビ	41	21	21	あしばらいをかける
30	ことだまつかい	ゾンビ	40	24	16	しのどれいを呼ぶ、バギを唱える
34	たまねぎマン		33	28	19	あまいいきを吐く、力をためる
36	ヘルボックル		32	39	22	ヒャドやホイミを唱える
41	フェアリードラゴン	ドラゴン	40	58	32	マヌーサを唱える
43	ケダモン		72	45	33	弾け飛ぶ
44	ダークホビット		50	60	45	だいぼうぎょをする
45	エビルポット		44	88	33	ヒートギズモを呼ぶ
46	ヒートギズモ ※2		41	63	20	ひのいきを吐く、ギラを唱える
47	ホイミスライム		38	39	21	ホイミを唱える
48	ダンスキャロット		44	57	34	ふしぎなおどりを踊る
49	オークマン		64	78	48	鉄球を振り回す

※1 ことだまつかいが呼んだときのみ出現。※2 エリア2では、エビルポットが呼んだときのみ出現。
※3 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。



要注意モンスター

おどるほうせき



さまざまな呪文を使ってくる魔物で、とくにルカナンがやっかい。オークマンなど直接攻撃が強力な敵と一緒に現れた場合は、先に倒しておきたい。

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
28	しのどれい ※1	×	○
30	ことだまつかい	×	○
34	たまねぎマン	×	○
36	ヘルボックル	×	○
41	フェアリードラゴン	×	○
43	ケダモン	×	○
44	ダークホビット	×	○
45	エビルポット	×	○
46	ヒートギズモ ※2	○	○
47	ホイミスライム	○	×
48	ダンスキャロット	○	×
49	オークマン	○	×
50	おどるほうせき	○	×
51	くさったしたい	○	×
53	バットマジック	○	×
56	ぬけがらへい ※3	×	○
64	どれいへいし	×	○
67	ようじゅつし	×	○



50 おどるほうせき
HP●72 EXP●60 G●444
特徴●ギラやメダパニを唱える



51 くさったしたい ゾンビ
HP●72 EXP●80 G●18
特徴●もうどくのきりを吐く



53 バットマジック
HP●40 EXP●66 G●33
特徴●ベホイミやラリホーを唱える



56 ぬけがらへい ※3
HP●80 EXP●93 G●33
特徴●しっぷうづきを放つ



64 どれいへいし ゾンビ
HP●61 EXP●87 G●24
特徴● ―



67 ようじゅつし
HP●96 EXP●126 G●92
特徴●メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ

TOWN

下の世界
モンストルの町周辺

目標レベル ▶ Lv21

モンストルの町

MONSTRE

中央に住人たちの憩いの広場がある町。ひと月前まで魔物に狙われていたが、町の勇者が退治したらしい。しかし町中には巨大な足跡が残り、毎夜ひんぱんに地震が起きるという。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 3ゴールド
- □ 15ゴールド
- □ どくけしそう
- □ ただのぬのきれ
- □ うろこのたて
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

読書の記録 どくしょのきろく

- □「愛犬のことばがわかる!」
- □「ボクのスライム冒険記4」
- □「武勇伝 ネコ 3巻」

気になる場所



←町の広場にも巨大な足跡が残り、復興には時間がかかりそうだ。

人々の耳寄りなウワサ

町の勇者アモスが魔物を退治してくれたんだ



ひと月前までこの町を襲っていた魔物によって、地面は荒らされており、あちこちに魔物の足跡のようなものを見てとれる。魔物はアモスという者が見事に退治したようだ。

夜中にものすごい地震があったような……



宿屋には夕べからこの町に滞在している詩人がいる。ちゃんと寝ているのに、疲れがとれないらしい。彼が言うには夜中に何かものすごい地震があったということだが……。

アモスさんはご病気でね



町を狙う魔物を退治したというアモス。英雄とたたえられているが、その日以来病気になって寝てばかりいるとのこと。アモスの家は町の北西にあるので、お見舞いにいってみよう。

探索のアドバイス

宿屋に宿泊して夜中に何が起こるか真相を確かめよう

夜中に何かが起きるというモンストルの町。町の人々も何か知っているようだが、みな口をつぐんでしまう。その真相を確かめるために宿屋に宿泊したいところだが、最初に訪れたときはあいにく準備中だ。準備が終わるまで町の見物をしたり、町を救ったと言われているアモスに会ってみるといいだろう。



⬆ケガをしているアモスに心配をかけないように、真実は伝えない方がいいかもしれない。



ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
いしのキバ	240	攻 +12
てつのツメ	700	攻 +21
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
はがねのキバ NEW	2000	攻 +35
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
はじゃのつるぎ	4400	攻 +42

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
けがわのマント	550	守 +18
はがねのよろい	2300	守 +30
みかわしのふく	3000	守 +28
てつのたて	720	守 +16
かいがらぼうし NEW	250	守 +7
てつかぶと	1100	守 +16

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動



店長のオススメ
はがねのキバ

このキバは鋼鉄製で、作りがしっかりしているから見逃す手はないぜ！ 人間以外の仲間ができたら買ってくれよな。



DUNGEON

下の世界
モンストルの町周辺

目標レベル ▶ Lv21
熟練度 ▶ Lv23まで



北の山

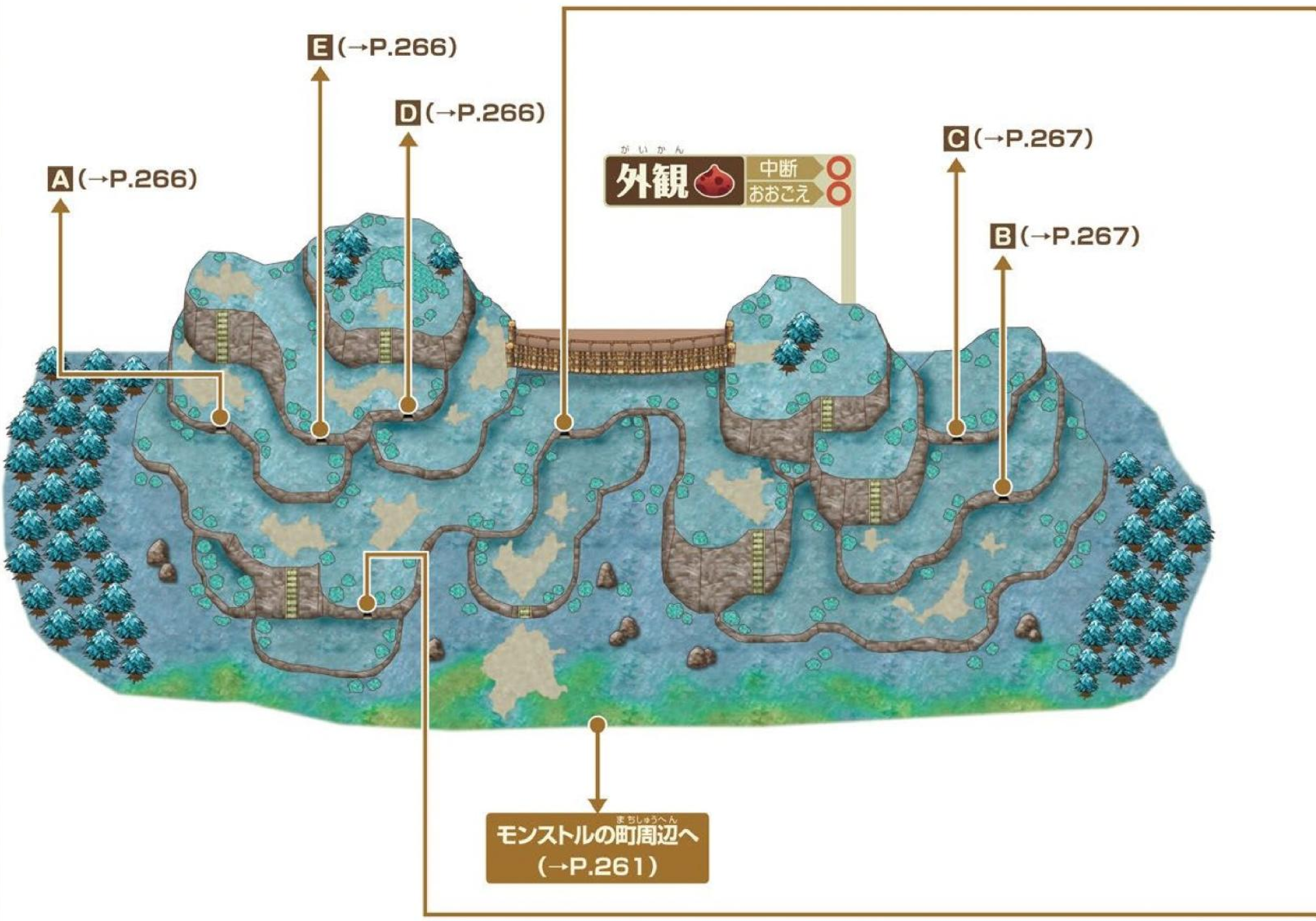
NORTHERN MOUNTAIN

モンストルの町の北にある山。吊り橋からの眺めがいいほか、理性のタネがとれることでも評判だ。昔は町の人や商人も登っていたが、今は魔物が住みついてしまっている。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 外観 りせいのタネ
- □ 内部ーD モーニングスター

要注意モンスター

オークマン

手に持った鉄球を振り回して攻撃してくる。攻撃力がとても高いので、マヌーサで幻に包み込むか、よく効くせいけんづきで一気に倒してしまいたい。



内部ーA

中断 ○
おおこえ ×



内部ーB

中断 ○
おおこえ ×



旅の仲間の言葉



魔物はともかく、景色はいいところね。

ミレーユ

要注意モンスター

ラリホーン



ラリホーやラリホーマを唱えて、こちらを眠らせてくる。ほかの敵と一緒に出現したときは、先に倒してしまうかマホトーンで呪文を封じたい。

北の山

内部－C

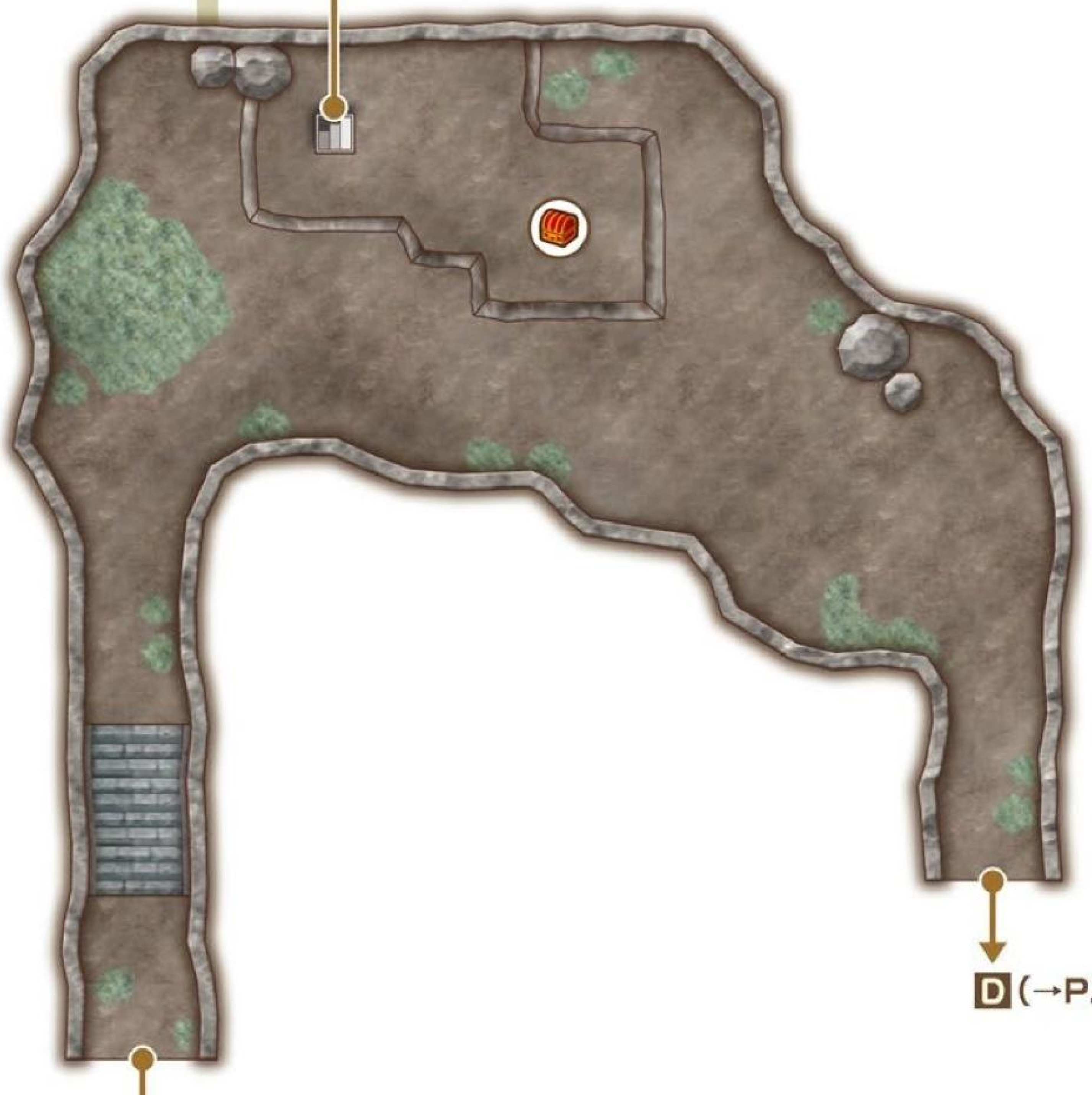
中断 ○
おおごえ ×



A (→P.264)

内部－D

中断 ○
おおごえ ×

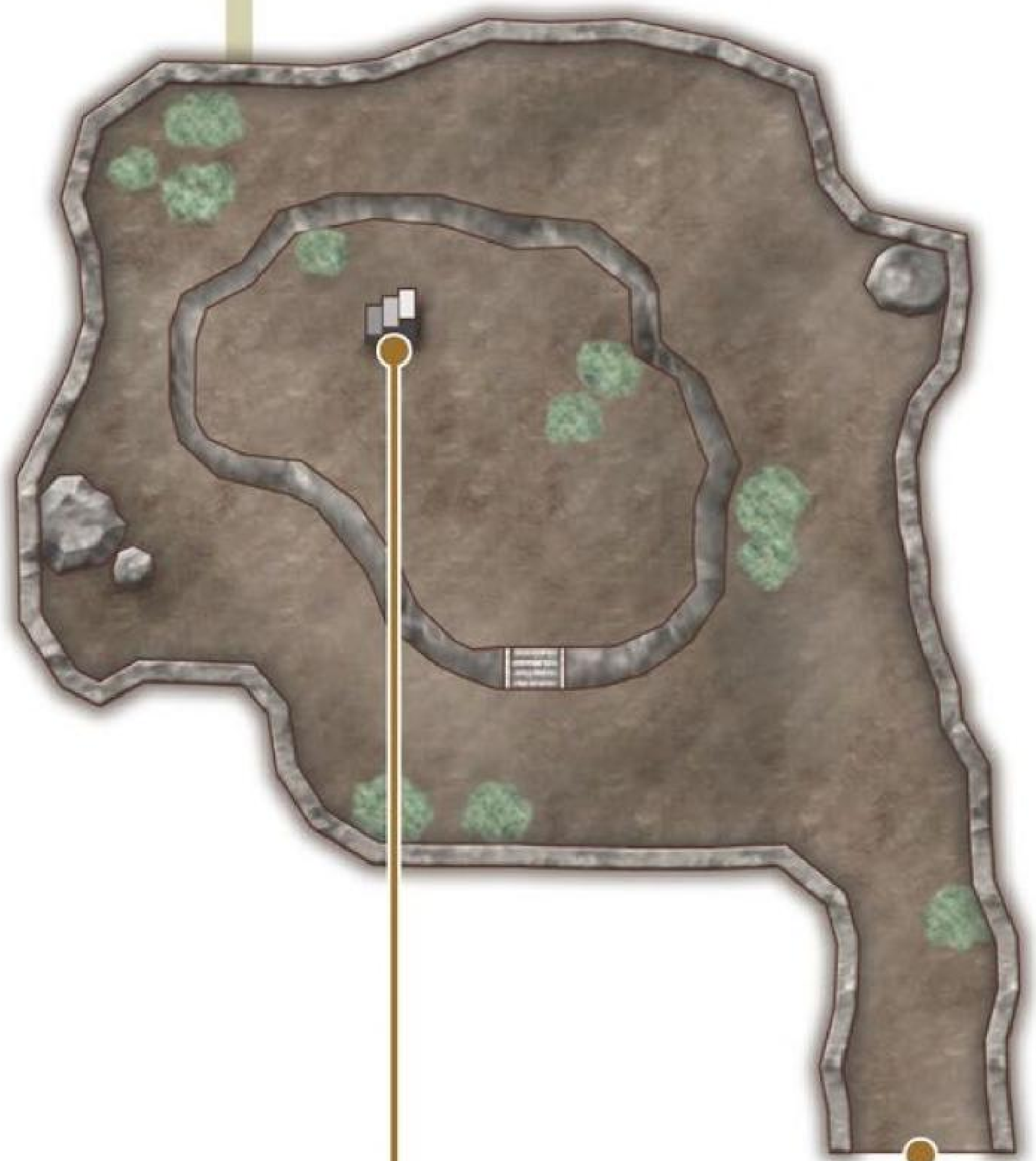


D (→P.264)

E (→P.264)

内部ーE

中断 ○
おおこえ ×



B (→P.264)

内部ーF

中断 ○
おおこえ ×



C (→P.264)

旅の仲間の言葉



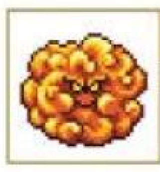
迷子にならないよう、気をつけようね。

出現するモンスター


45 エビルポット
HP•44 EXP•88 G•33
特徴•ヒートギズモを呼ぶ


55 ドッグスナイパー
HP•69 EXP•86 G•32
特徴•弓を引きしぼって矢を放つ


61 くものきょじん
HP•120 EXP•192 G•69
特徴•かまいたちを放つ


46 ヒートギズモ ※
HP•41 EXP•63 G•20
特徴•ひのいきを吐く、ギラを唱える


58 ストーンビースト
HP•64 EXP•98 G•44
特徴•ベギラマやアストロンを唱える


63 ラリホーン
HP•104 EXP•102 G•36
特徴•ラリホーやラリホーマを唱える


49 オークマン
HP•64 EXP•78 G•48
特徴•鉄球を振り回す


59 カメレオンマン
HP•60 EXP•96 G•38
特徴•はやぶさぎりを放つ


64 どれいへいし ゾンビ
HP•61 EXP•87 G•24
特徴•ー

※ エビルポットが呼んだときのみ出現。

下の世界 アークボルト城周辺





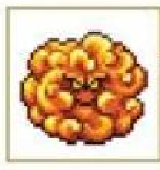
要注意モンスター

メタルスライム



非常にみのまもりが高いスライムで、呪文は効かずダメージも与えにくい。その代わり、倒せばたくさんの経験値を得られるのが大きな魅力だ。集中攻撃して倒していこう。

出現するモンスター

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴
	46	ヒートギズモ	41	63	20	ひのいきを吐く、ギラを唱える
	47	ホイミスライム ※	38	39	21	ホイミを唱える
	48	ダンスキャロット	44	57	34	ふしぎなおどりを踊る
	49	オークマン	64	78	48	鉄球を振り回す
	50	おどるほうせき	72	60	444	ギラやメダパニを唱える
	51	くさったしたい ゾンビ	72	80	18	もうどくのきりを吐く
	53	バットマジック	40	66	33	ベホイミやラリホーを唱える
	54	マッドロン	73	105	22	ザキを唱える
	55	ドッグスナイパー	69	86	32	弓を引きしぼって矢を放つ
	56	ぬけがらへい	80	93	33	しっぷうづきを放つ
	58	ストーンビースト	64	98	44	ベギラマやアストロンを唱える
	59	カメレオンマン	60	96	38	はやぶさぎりを放つ

※ エリア3では、デビルアーマーが呼んだときのみ出現。



森の宿屋
— ルーラ × —

(ひとり10G)

残さずゲット! アイテムチェックシート
- □ やくそう

アークボルト北東の民家北
— ルーラ × —

残さずゲット! アイテムチェックシート
- □ 7ゴールド
- □ ちいさなメダル

熟練度 ▶ Lv25まで
3 アークボルト城周辺(北部)

アークボルト北東の民家南
— ルーラ × —

残さずゲット! アイテムチェックシート
- □ せいすい
- □ きんのゆびわ

読書の記録
- □「冒険者たちのダジャレ全集」

熟練度 ▶ Lv24まで
2 アークボルト城周辺(中央部)

アークボルト城
CASTLE ルーラ ○ ▶P.270

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
46	ヒートギズモ	○	×	×
47	ホイミスライム ※	○	×	○
48	ダンスキャロット	○	×	×
49	オークマン	○	×	×
50	おどるほうせき	○	○	×
51	くさったしたい	○	×	×
53	バットマジック	○	×	×
54	マッドロン	×	○	×
55	ドッグスナイパー	×	○	○
56	ぬけがらへい	×	○	×
58	ストーンビースト	×	○	×
59	カメレオンマン	×	×	○
60	デビルアーマー	×	×	○
61	くものきょじん	×	×	○
62	スカルライダー	×	×	○
63	ラリホーン	×	×	○
65	スーパーテンツク	×	×	○
69	メタルスライム	×	○	×

60 デビルアーマー
HP•64 EXP•129 G•54
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

61 くものきょじん
HP•120 EXP•192 G•69
特徴•かまいたちを放つ

62 スカルライダー
HP•66 EXP•114 G•49
特徴•かえんぎりを放つ

63 ラリホーン
HP•104 EXP•102 G•36
特徴•ラリホーやラリホーマを唱える

65 スーパーテンツク
HP•64 EXP•97 G•62
特徴•さそうおどりを踊る

69 メタルスライム メタル
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

CASTLE

下の世界
アークボルト城周辺

目標レベル ▶ Lv23



アークボルト城

ARCBOLT CASTLE

城壁は高く、内部は迷路のような作りをした堅牢な城。強い兵たちが国を支えており、雷光のとおり名を持つ兵士長がいることでも有名だ。今は本当に強い者を探しているようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉		マップの回転
×1	×2	360°



残さずゲット!

アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ きぬのローブ
- □ スライムのふく
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

まほうのカギを入手したあと

- □ どくばり
- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「戦いの極意」

気になる場所



←強さの象徴だろうか? 城には戦士の像が飾られている。

人々の耳寄りなウワサ

……悪いな。先を急ぐんだ



城に到着すると、青い服の剣士が目の前を通り過ぎる。雰囲気にすごみがあり、話しかけても相手にしてもらえない。巨大な棺桶を引きずっているが、何かわけありなのだろうか？

今日はずいぶんと忙しい日だ



城にいる男性の話では、王様は本当に強い者としか会わないとのこと。城内の通路には行く手をはばむように、兵士たちが立ちふさがっている。素直に通してくれるといいが……。

洞くつが地震でくずれちまってな



山の向こう側へは洞くつを通って行き来していたが、地震で内部が崩れて通行止めになってしまったようだ。さらには恐ろしく強い魔物まで出現し、開通工事が進められないらしい。

探索のアドバイス

城での試練を乗り越えて王様に力を示そう

アークボルト城の王様に認められるには、自分たちの力を示す必要がある。それがうまくいけば、魔物退治を正式に依頼されるのだ。失敗しても何度もやり直せるので、積極的に試練に挑戦しよう。



⬆アークボルト城の出入口近くには、お店がある。そこで装備をそろえておこう。



⬆行く手を阻む兵士。彼に話しかける前に教会でお祈りをしておくといい。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター	3000	攻 +38
バトルアックス	4300	攻 +49
はじゃのつるぎ	4400	攻 +42
はがねのムチ NEW	7400	攻 +65

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのよろい	2300	守 +30
ぎんのむねあて NEW	3200	守 +36
おどりこのふく	1300	守 +20
てつのたて	720	守 +16
まほうのたて NEW	5000	守 +20
てっかめん NEW	3500	守 +25

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
キメラのつばさ	25	町へ移動
きんのブレスレット	350	守 +15

店長のオススメ
ぎんのむねあて

値段は高めですが守備力が高いオススメの品です。軽いので、力のない人でも装備できますよ！



店長のオススメ
まほうのたて

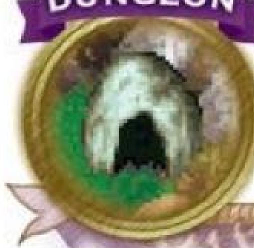
少々値は張りますが、魔力が秘められたこの盾で呪文を受けると、ダメージを弱めてくれますよ。呪文を多用する魔物と戦うときに効果的です。ぜひいかがでしょうか？



DUNGEON

下の世界
アークボルト城周辺

目標レベル ▶ Lv23
熟練度 ▶ Lv25まで





旅人の洞くつ

CAVE OF JOURNEYS

アークボルト城の北西にある洞くつ。商人たちがひんぱんに使う道だが、今は通行禁止になっている。どうやら地震で開いた穴の奥が、魔物の巣くつになっていたようだ。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

地下1階−A
中断 ✕
おおごえ ○



アークボルト城周辺へ (→P.268)

地下2階−A
中断 ✕
おおごえ ○



旅の仲間の言葉



ミレーユ

このくらい広ければ洞くつの中でもきゅうくつな感じはしないわね。

残さずゲット! アイテムチェックシート

アークボルト城で王の頼みを聞いたあと

- □ 地下2階−C まもりのたね
- □ 地下2階−C 580ゴールド
- □ 地下3階 バトルアックス



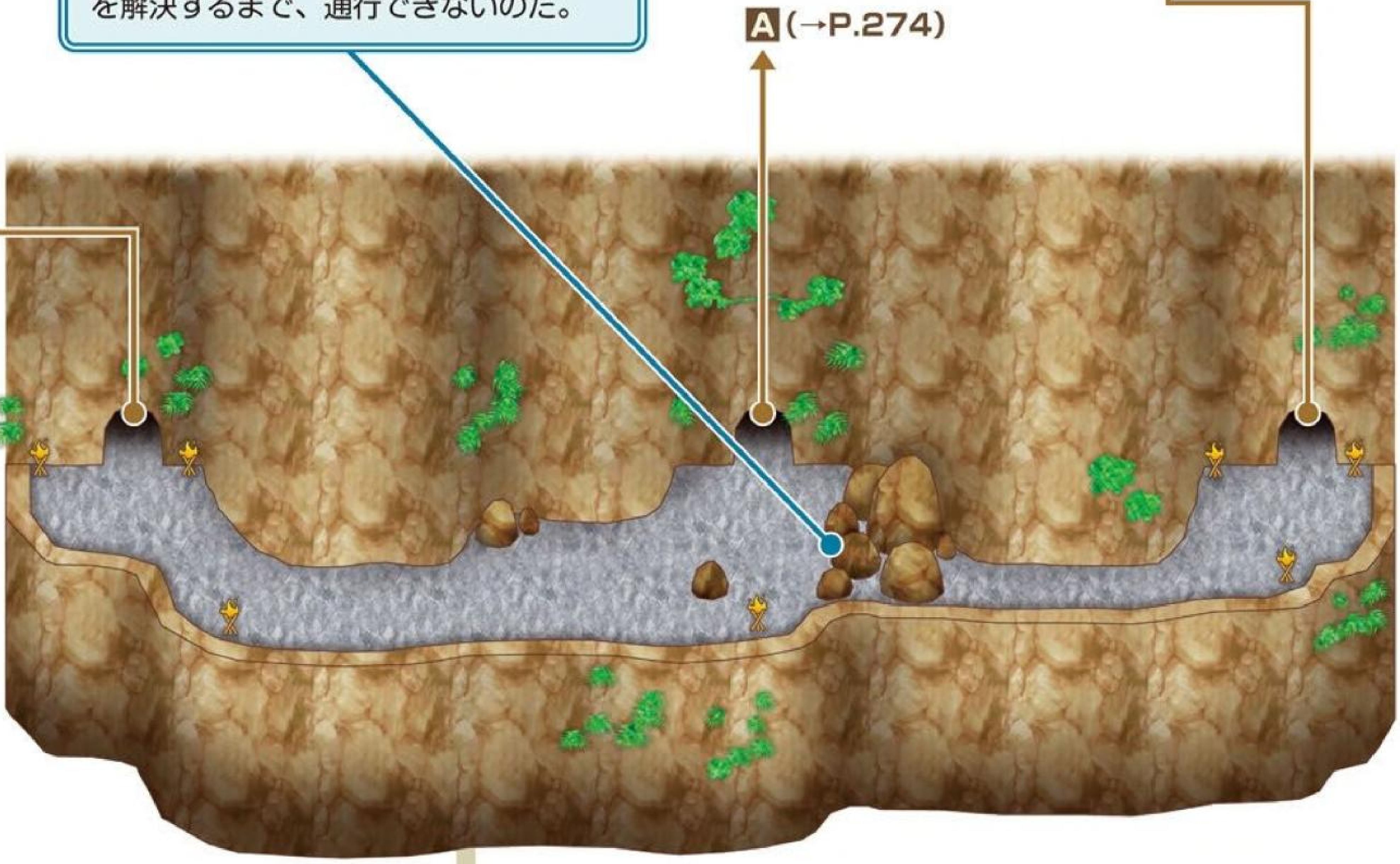
地下1階－B 中断 × おおごえ ○



地下2階－D 中断 × おおごえ ○

最初は道が崩れていて北の大地へ行けない

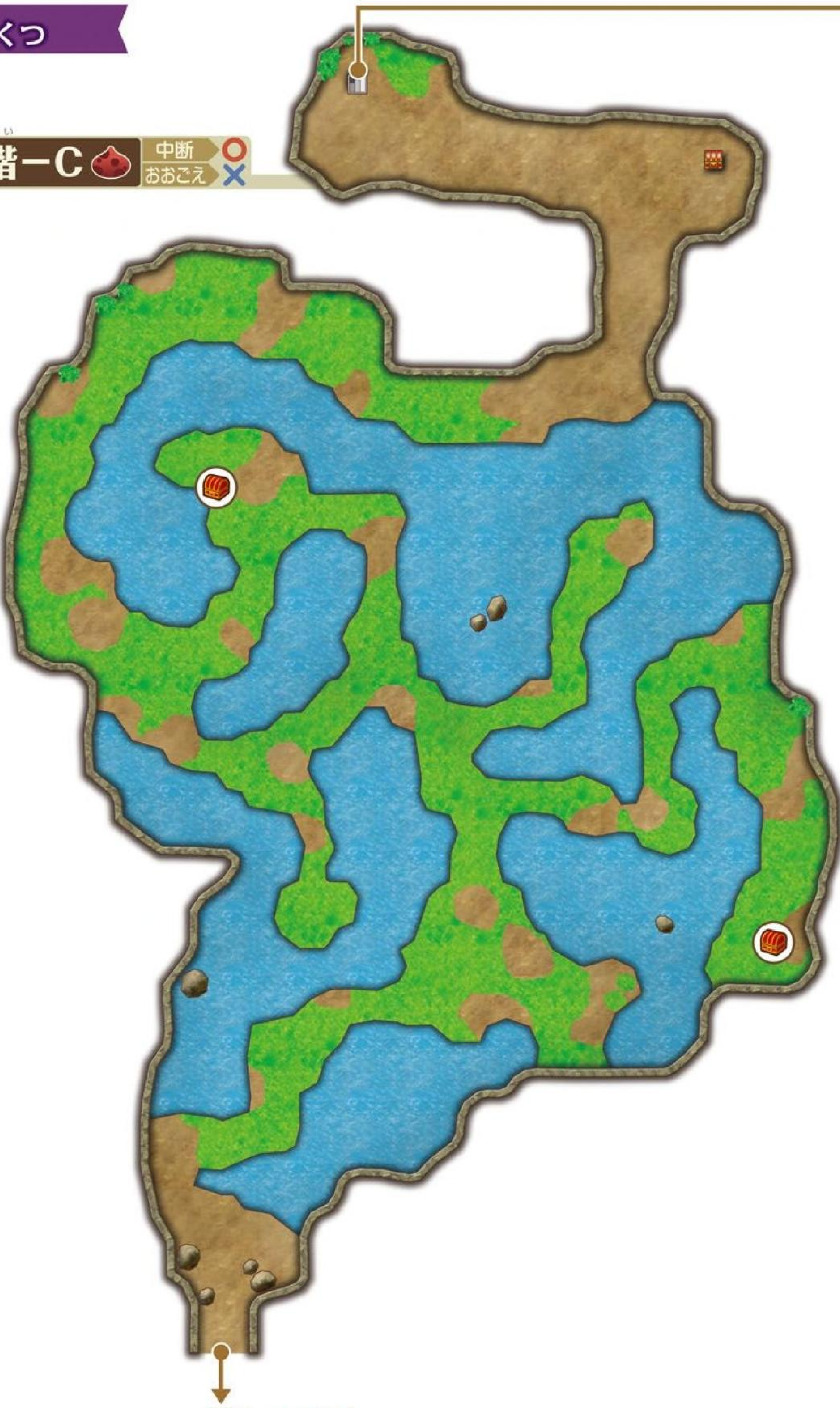
本来は北の大地へ続いている洞くつだが、道が崩れてしまい先へ進めなくなっている。アークボルト城での頼まれごとを解決するまで、通行できないのだ。



地下2階－B 中断 × おおごえ ○

旅人の洞くつ

地下2階−C
中断 ○
おおごえ ×



A (→P.273)

出現するモンスター


47 ホイミスライム ※
HP•38 EXP•39 G•21
特徴•ホイミを唱える


64 どれいへいし ゾンビ
HP•61 EXP•87 G•24
特徴• —


90 ホラーウォーカー
HP•133 EXP•164 G•100
特徴•いなずまを呼び寄せる


58 ストーンビースト
HP•64 EXP•98 G•44
特徴•ベギラマやアストロンを唱える


66 おおイグアナ
HP•68 EXP•108 G•38
特徴•やけつくいきを吐く

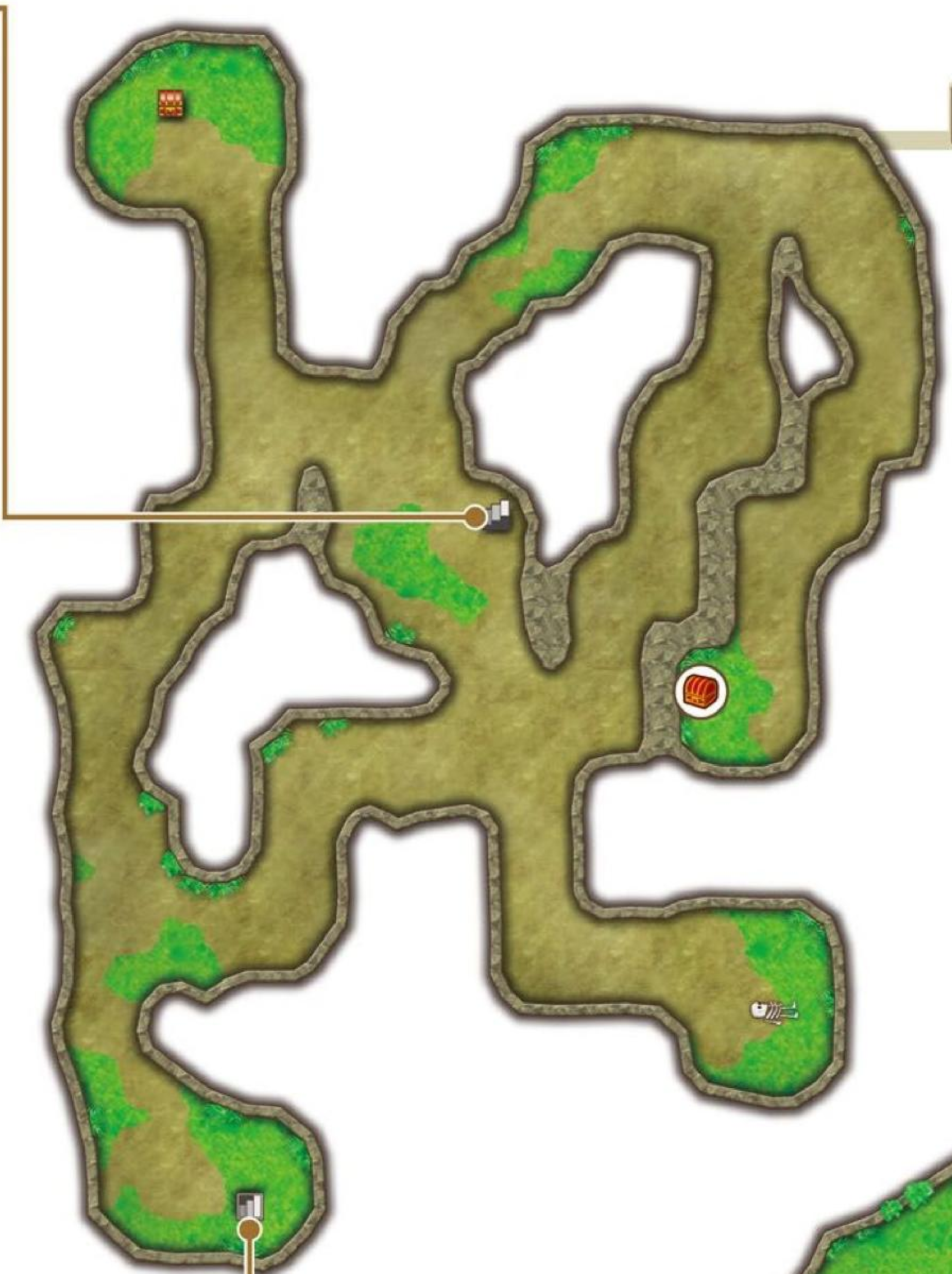

94 ヘルバイパー
HP•144 EXP•172 G•21
特徴•もうどくのきりを吐く


60 デビルアーマー
HP•64 EXP•129 G•54
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


70 ポイズンキャロット
HP•73 EXP•94 G•33
特徴•どくのいきを吐く


98 かくとうパンサー
HP•168 EXP•192 G•93
特徴•しんくうはを放つ

※ デビルアーマーが呼んだときのみ出現。



タマゴを調べると敵が出現する

地下4階にあるタマゴを調べると、ヘルバイパーという敵との戦闘になる。この敵は周辺に出る敵よりも強く、さらに毒や猛毒にしてくる強敵だ。



⬆戦いを挑むなら、どくけしそうを用意しておきたい。



エリアガイド

上の世界 カルカドの町周辺



出現するモンスター

47 ホイミスライム ※1
HP●38 EXP●39 G●21
特徴● ホイミを唱える

49 オークマン
HP●64 EXP●78 G●48
特徴● 鉄球を振り回す

56 ぬけがらへい ※2
HP●80 EXP●93 G●33
特徴● しっぷうづきを放つ

60 デビルアーマー
HP●64 EXP●129 G●54
特徴● ホイミスライムを呼ぶ

64 どれいへいし ゾンビ
HP●61 EXP●87 G●24
特徴● —

65 スーパーテンツク
HP●64 EXP●97 G●62
特徴● さそうおどりを踊る

66 おおイグアナ
HP●68 EXP●108 G●38
特徴● やけつくいきを吐く

67 ようじゅつし
HP●96 EXP●126 G●92
特徴● メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ

68 バーニングブレス
HP●88 EXP●132 G●63
特徴● ひのいきやかえんのいきを吐く

69 メタルスライム メタル
HP●5 EXP●1350 G●75
特徴● 攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

70 ポイズンキャロット
HP●73 EXP●94 G●33
特徴● どくのいきを吐く

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
47	ホイミスライム ※1	○	○
49	オークマン	○	×
56	ぬけがらへい ※2	○	×
60	デビルアーマー	○	○
64	どれいへいし	×	○
65	スーパーテンツク	○	○
66	おおイグアナ	○	×
67	ようじゅつし	○	×
68	バーニングブレス	×	○
69	メタルスライム	×	○
70	ポイズンキャロット	○	○

※1 デビルアーマーが呼んだときのみ出現。 ※2 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。



上の世界
カルカドの町周辺

目標レベル ▶ Lv24
熟練度 ▶ Lv24まで



砂漠の抜け道

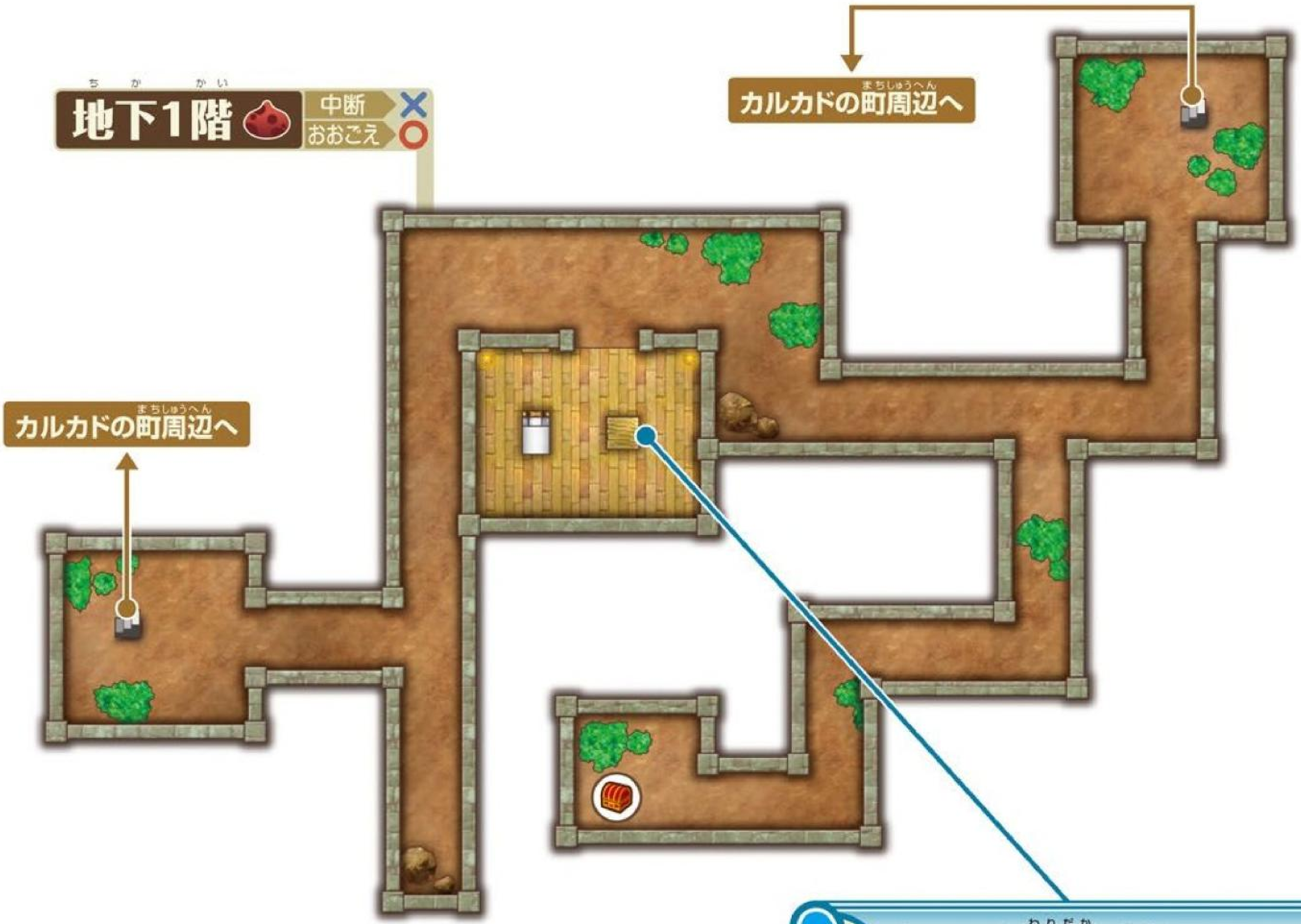
DESERT TRAIL

島を東西に分断する岩山を貫くトンネル。抜けた先には砂漠が広がっている。途中には宿屋が設けられていて、トンネルに生息する魔物に襲われた商人たちが傷を癒すことも多い。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



ちょっと割高だが宿屋を利用できる

ここの宿屋は、ひとり30ゴールドと少し高い。しかし、トンネルを抜けた先では何があるかわからないので、HPやMPが減っていたら利用するといい。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- 地下1階 宝箱 ちいさなメダル

出現するモンスター


51 くさったしたい ゾンビ
HP●72 EXP●80 G●18
特徴●もうどくのきりを吐く


56 ぬけがらへい
HP●80 EXP●93 G●33
特徴●しっぷうづきを放つ


66 おおイグアナ
HP●68 EXP●108 G●38
特徴●やけつくいきを吐く


54 マッドロン
HP●73 EXP●105 G●22
特徴●ザキを唱える


64 どれいへいし ゾンビ
HP●61 EXP●87 G●24
特徴●—

TOWN

上の世界
カルカドの町周辺

目標レベル ▶ Lv26



ルーラでの訪問 ○



カルカドの町

CALCADO

砂漠の中央にあるオアシスの町。昔は井戸に水があふれ、緑が生い茂る町だったが、今では井戸もかれ、住人たちは疲れ果てている。人々は口々に幸せの国の話をしているが……。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ せいすい
- □ たびびとのふく
- □ ちいさなメダル

デスコッドの村を訪れたあと

- □ ？？？(装備品) ※

気になる場所❶



⬆砂漠の中にあるせいか、町には巨大なサボテンが生えている。

気になる場所❷



⬆町にある唯一の井戸は干上がり、水の入手も困難な状況にある。

※ デスコッドの村(P.616)で情報を聞く必要がある。

人々の耳寄りなウワサ

あなたがたもウワサを聞いてこの町に?



さびれたカルカドの町では、西の岬から幸せの国へ行けるというウワサで持ちきりだ。その国へ行った人は、誰も帰ってきていないらしい。よほど暮らしやすい国なのだろうか?

この井戸はかれたままじゃ



町はとても貧しく、井戸もかれ果てている。人々は幸せの国にあこがれ、なかには家族を捨てて移住してしまったり、娘の病気を治すために幸せの国へ旅立ったりする人もいるようだ。

浮島が満月の夜になると現れるのです



シスターから、満月の夜になると近くの海に浮島が現れ、幸せの国へ連れていってくれるという話を聞ける。今夜はちょうど満月。浮島の到着を待っている人もいるようだが……。

探索のアドバイス

町の人の話を聞いて夜になるのを待とう

満月の夜に現れるという浮島は、ウワサによると今夜現れるようだ。夜になるにはまだ時間があるので、今のうちに町の中をくまなくまわって、人々から幸せの国のウワサを聞いておこう。

浮島に関しては怪しいウワサも絶えない。念のためお店で買い物をしたり教会でお祈りをしたりするのも忘れずに。



⬆夜が更けたら、不思議な浮島が現れるという西の岬へ行ってみるといい。



ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
モーニングスター	3000	攻 +38
バトルアックス	4300	攻 +49
つきのおうぎ NEW	5500	攻 +60

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのよろい	2300	守 +30
カメのこうら NEW	2500	守 +33
ぎんのむねあて	3200	守 +36
まほうのたて	5000	守 +20
かいがらぼうし	250	守 +7
ぎんのかみかざり	450	守 +14

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
まんげつそう	30	マヒを解く

店長のオススメ

カメのこうら

カメの甲羅を利用した防具で、背面をばっちりガード。軽くて装備しやすいのも魅力ですよ!



店長のオススメ

つきのおうぎ

この扇は美しさはもちろん、武器としても一級品だ! 開いて投げてもいいし、閉じて殴ってもいい! そのうえ女性でも扱えるお買い得品だよ。



TOWN

上の世界
カルカドの町周辺

目標レベル ▶ Lv26

ひょうたん島

GOURD ISLAND

満月の夜にのみ現れる、ひょうたんの形をした不思議な島。中のホールでは、お酒や食べ物が盛大に振る舞われていて、人々が夢のようなひとときを過ごしている。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
×3	360°

内部

宿屋(ひとり5G) ※1



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ まほうのせいすい
- □ まじんのよろい
- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「秘宝のありか」

※1 特定の時期まで利用できない。

探索のアドバイス

飲みものを飲んでゆっくりくつろごう

島には幸せの国へ向かう人が乗り込んでいる。船員に話しかけると出港するので、到着まで人々の話を聞いてまわろう。また、バーでは飲みものをすすめられるので、ひとついただいてみるといい。



←ホールには地下へ通じる階段があるが近寄れない。

CASTLE

上の世界
ライフコッドの村周辺

目標レベル ▶ Lv26



メダル王の城

KING MEDAL'S CASTLE

マルシェの町の西にある豪華絢爛な装飾が施された城。この城に住む王様は、世界中に散らばるちいさなメダルを収集しているほか、さまざまな貴重な宝物も所持しているようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



探索のアドバイス

ちいさなメダルを集めてごほうびをもらおう

いろいろな場所で見つけられるちいさなメダル。それを集めてメダル王に預けると、ごほうびとしてアイテムをくれるのだ。なかには強力な武器や防具もあるので、手に入れれば冒険に役立つだろう。



⬅最後にもらえるものは、なぜか教えてくれない。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

読書の記録

☐ メダル工

※2 冒険の書に記録することはできない。

冒険をもっと楽しもう!



ひょうたん島に乗れるようになるまで

ひょうたん島を手に入れることで、上の世界の海にも出られるようになる。これまで上陸できなかった大陸を探索してみよう。

いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

ひょうたん島で上陸できる大陸を探索しよう

ひょうたん島を自由に使えるようになると、カルカドの町から南の大陸に上陸できるようになる。かなり広い範囲を探索できるが、ひとまずはまだ上陸したことがない場所を探索してみよう。これまで通ることができなかった、下の世界のホルコッタ北の関所にも足を運んでみるといい。



⬅南側の川をひょうたん島で南下していけば、大陸のかなり奥深くまで入り込める。

ひょうたん島であらたに上陸できるようになる場所



いろいろなことにチャレンジしてみよう！

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

ダーマ南の井戸を探索してみよう

ひょうたん島でダーマ神殿の南の大陸へ行くと、井戸を見つけられる。内部は洞くつになっていて、宝箱を見つけられたり伝説の武具を探している戦士と出会えたりするのだ。

ダーマ南の井戸に出現する敵

- トロル(P.561)
- ヘルバイパー(P.558)
- パペットマン(P.564)
- かくとうパンサー(P.559)
- ダークゴイル(P.556)
- メイジキメイラ(P.559)
- バオー(P.558)

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q モンストルの町で魔物と戦ったあと何をすればいいの？

A 町の人たちから魔物についての詳しい話を聞き出そう

夜中に起こる事件を目撃したあと、翌日になったら町の人に相談してみよう。魔物についてのウワサや事件の経緯、解決の糸口などを聞くことができるはずだ。なお、ケガをしているアモスには心配をかけないように、夜中に起こった事件のことは説明しない方がいいかもしれない。



⬅真実を話せば、ショックを受けるにちがいないが……。真実は胸にとどめておく？

Q カルカドの町で夜になったあとほかの場所に行けなくなりました

A カルカドの町の周辺から砂漠の抜け道を通って外に出てみよう

カルカドの町で夜が更けると、宿屋が利用できなくなり、ルーラを使っても不思議な力でかき消されてしまう。しかし、カルカドの町から別の場所へ歩いて移動することはできる。砂漠の抜け道を通ってカルカドの町の周辺から出れば、夜が明けて、これまでどおりに行動できるのだ。



⬅夜に宿屋を使いたい場合は、割高だが砂漠の抜け道にある宿屋を使うといいだろう。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

旅の仲間の話し声

たびのなかまのはなしごえ



ミレーユ

場所 ▶ モンストルの町



⬆父親と一緒に店番をしている子供を見たミレーユのひとこと。彼女が言うように、何か買ってあげてもいいかも？



ハッサン

場所 ▶ モンストルの町



⬆モンストルの町を救った英雄アモスのことを、ハッサンはもっとごつい男だと勝手に思い込んでいたようだ。



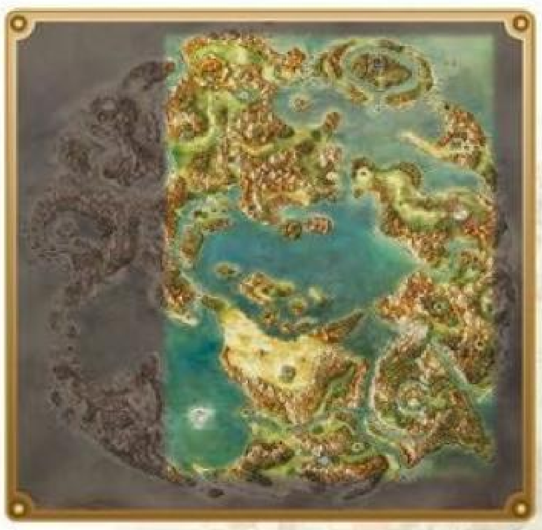
バーバラ

場所 ▶ カルカドの町



⬆日照り続きの様子を見て、人々の暮らしの心配をするミレーユとは対照的に、バーバラは肌荒れの方が心配な様子。

上の世界 内海





出現するモンスター



173 たこつぼこぞう
HP●69 EXP●110 G●60
特徴● 弓を引きしぼって矢を放つ



174 おばけうみうし
HP●88 EXP●94 G●88
特徴● あまいいきを吐く



175 ガマニアン
HP●72 EXP●120 G●56
特徴● ギラを唱える



176 ふなゆうれい ゾンビ
HP●104 EXP●114 G●75
特徴● ルカニを唱える



177 キラーウェーブ
HP●88 EXP●138 G●24
特徴● つなみを呼び寄せる



178 エビラ
HP●80 EXP●140 G●48
特徴● —



179 マリンスライム
HP●72 EXP●144 G●84
特徴● スクルトを唱える



181 おおうつぼ
HP●144 EXP●117 G●54
特徴● 毒攻撃をする

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
173	たこつぼこぞう	○	○
174	おばけうみうし	○	○
175	ガマニアン	×	○
176	ふなゆうれい	○	○
177	キラーウェーブ	○	○
178	エビラ	○	○
179	マリンスライム	○	○
181	おおうつぼ	○	○

エリアガイド

上の世界 幸せの国周辺





残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

出現するモンスター

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴
47	ホイミスライム ※	38	39	21	ホイミを唱える
60	デビルアーマー	64	129	54	ホイミスライムを呼ぶ
64	どれいへいし（ゾンビ）	61	87	24	―
65	スーパーテンツク	64	97	62	さそうおどりを踊る
68	バーニングブレス	88	132	63	ひのいきやかえんのいきを吐く
69	メタルスライム（メタル）	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
70	ポイズンキャロット	73	94	33	どくのいきを吐く

※ デビルアーマーが呼んだときのみ出現。

エリアガイド

上の世界 内海の諸島・ダーマ南の大陸



クリアベールの町の東にある洞くつ。伝説の武具を求めて旅する戦士から、伝説の盾の話を聞ける。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ やくそう
- □ ちいさなメダル

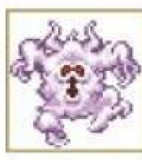
モンスターの出現場所

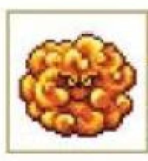
図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3	4	5
45	エビルポット	×	×	×	○	×
46	ヒートギズモ ※	×	×	×	○	×
50	おどるほうせき	×	×	○	×	×
51	くさったしたい	○	×	×	×	×
62	スカルライダー	×	○	○	×	×
63	ラリホーン	×	○	×	×	×
65	スーパーテンツク	×	×	×	○	×
66	おおイグアナ	×	×	×	○	×
68	バーニングブレス	○	○	×	×	○
69	メタルスライム	×	×	×	×	○
70	ポイズンキャロット	○	×	×	×	×
71	きりさきピエロ	×	×	○	○	×
72	あくまのツボ	×	×	×	×	○
73	ユニコーン	○	○	○	○	×
74	レッサーデーモン	×	○	○	○	×
75	ウインドマージ	×	×	×	○	×
77	ヘルゼーエン	×	×	×	○	×
86	ダークホーン	×	×	×	×	○
87	ダークゴイル	×	×	×	×	○
90	ホラーウォーカー	×	×	×	×	○
98	かくとうパンサー	×	×	×	×	○

出現するモンスター


45 エビルポット
HP • 44 EXP • 88 G • 33
特徴 • ヒートギズモを呼ぶ


62 スカルライダー
HP • 66 EXP • 114 G • 49
特徴 • かえんぎりを放つ


68 バーニングブレス
HP • 88 EXP • 132 G • 63
特徴 • ひのいきやかえんのいきを吐く


46 ヒートギズモ ※
HP • 41 EXP • 63 G • 20
特徴 • ひのいきを吐く、ギラを唱える


63 ラリホーン
HP • 104 EXP • 102 G • 36
特徴 • ラリホーやラリホーマを唱える


69 メタルスライム メタル
HP • 5 EXP • 1350 G • 75
特徴 • 攻撃が効きにくい、すぐ逃げる


50 おどるほうせき
HP • 72 EXP • 60 G • 444
特徴 • ギラやメダパニを唱える


65 スーパーテンツク
HP • 64 EXP • 97 G • 62
特徴 • さそうおどりを踊る


70 ポイズンキャロット
HP • 73 EXP • 94 G • 33
特徴 • どくのいきを吐く

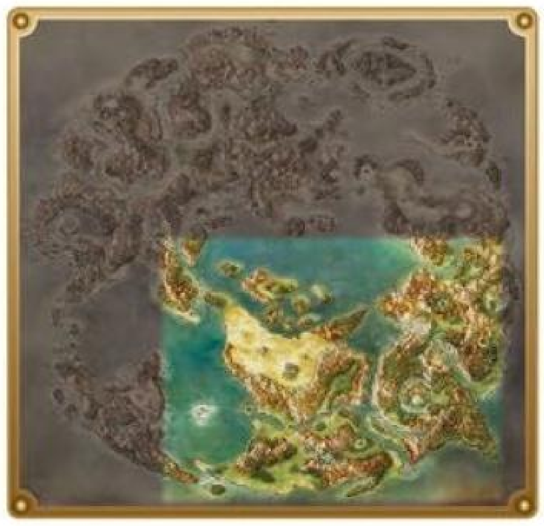

51 くさったしたい ゾンビ
HP • 72 EXP • 80 G • 18
特徴 • もうどくのきりを吐く


66 おおイグアナ
HP • 68 EXP • 108 G • 38
特徴 • やけつくいきを吐く


71 きりさきピエロ
HP • 76 EXP • 132 G • 78
特徴 • しんくうぎりを放つ

※ エビルポットが呼んだときのみ出現。





— | ルーラ × | —

ダーマ神殿南の小屋

男性がひとりで住んでいる小さな家。アモールの町の南にあるという、井戸の話を聞くことができる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

DUNGEON | ルーラ × | ▶P.283

ダーマ南の井戸

周囲を湖に囲まれている井戸。中は井戸らしからぬ広さで、伝説の武具を探している戦士と会える。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 3700ゴールド
- □ ちいさなメダル


72 あくまのツボ
HP•200 EXP•204 G•162
特徴• ザキやラリホーマを唱える


73 ユニコーン
HP•128 EXP•144 G•54
特徴• ホイミを唱える、突き飛ばす


74 レッサーデーモン
HP•116 EXP•138 G•46
特徴• ルカナンを唱える


75 ウインドマージ ゾンビ
HP•125 EXP•108 G•68
特徴• バギマを唱える


77 ヘルゼーエン
HP•104 EXP•117 G•55
特徴• ベギラマやスカラを唱える


86 ダークホーン
HP•188 EXP•204 G•57
特徴• マホトーンを唱える


87 ダークゴイル
HP•128 EXP•135 G•75
特徴• メラミやイオを唱える


90 ホラーウォーカー
HP•133 EXP•164 G•100
特徴• いなずまを呼び寄せる


98 かくとうパンサー
HP•168 EXP•192 G•93
特徴• しんくうはを放つ

エリアガイド

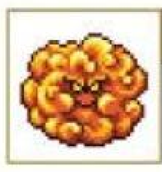
下の世界 ホルストック城周辺



出現するモンスター



45 エビルポット
HP•44 EXP•88 G•33
特徴•ヒートギズモを呼ぶ



46 ヒートギズモ ※1
HP•41 EXP•63 G•20
特徴•ひのいきを吐く、ギラを唱える



47 ホイミスライム ※2
HP•38 EXP•39 G•21
特徴•ホイミを唱える



49 オークマン
HP•64 EXP•78 G•48
特徴•鉄球を振り回す



50 おどるほうせき
HP•72 EXP•60 G•444
特徴•ギラやメダパニを唱える



54 マッドロン
HP•73 EXP•105 G•22
特徴•ザキを唱える



56 ぬけがらへい
HP•80 EXP•93 G•33
特徴•しっぷうづきを放つ



59 カメレオンマン
HP•60 EXP•96 G•38
特徴•はやぶさぎりを放つ



60 デビルアーマー
HP•64 EXP•129 G•54
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

※1 エビルポットが呼んだときのみ出現。 ※2 デビルアーマーが呼んだときのみ出現。



ホルコッタ北の関所

— ルーラ × —

(ひとり20G)

ホルストック領内へ続く関所。門を抜けた先に商人がおり、ひとり20ゴールドで宿泊させてくれる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

門番の兵士が目覚めたあと

- □ ちいさなメダル

ホルコッタの村

TOWN ルーラ × ▶P.290

洗礼の洞くつ

DUNGEON ルーラ × ▶P.294

熟練度 ▶ Lv14 まで

サンマリーノの町周辺(南部)と同じモンスター(P.202)が出現



61 くものきょじん
HP•120 EXP•192 G•69
特徴•かまいたちを放つ



74 レッサーデーモン
HP•116 EXP•138 G•46
特徴•ルカナンを唱える



68 バーニングブレス
HP•88 EXP•132 G•63
特徴•ひのいきやかえんのいきを吐く



75 ウインドマージ ゾンビ
HP•125 EXP•108 G•68
特徴•バギマを唱える



73 ユニコーン
HP•128 EXP•144 G•54
特徴•ホイミを唱える、突き飛ばす



77 ヘルゼーエン
HP•104 EXP•117 G•55
特徴•ベギラマやスカラを唱える

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
45	エビルポット	○	×
46	ヒートギズモ ※1	○	×
47	ホイミスライム ※2	×	○
49	オークマン	○	×
50	おどるほうせき	×	○
54	マッドロン	○	×
56	ぬけがらへい	○	○
59	カメレオンマン	○	×
60	デビルアーマー	×	○
61	くものきょじん	○	×
68	バーニングブレス	×	○
73	ユニコーン	×	○
74	レッサーデーモン	×	○
75	ウインドマージ	×	○
77	ヘルゼーエン	×	○

TOWN

下の世界
ホルストック城周辺

目標レベル ▶ Lv26



ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

ホルコッタの村

HOLCOTTA

村人の多くが農業で生計を立てているのどかな村。収穫された野菜のほとんどが西のホルストック城へ出荷されている。ホルストックの王子もときおりお忍びで遊びにくるらしい。



気になる場所①



⬆農業が盛んで、村のあちこちにある畑では作物が栽培されている。

気になる場所②



⬆教会はガケの中にある。立派とは言えないが、心が洗われる。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ まんげつそう
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

人々の耳寄りなウワサ



王になる人は洗礼の儀式を受けるの



ホルストックのしきたりでは、王になるために洗礼の儀式を受ける必要があるとのこと。最近、ホルス王子がその儀式に旅立ったらしいが、儀式を達成できるか心配する村人は多い。



あーあ退屈だなあ……



ホルス王子は、あまりいい王子とは言えないらしく、村人からは悪評ばかりが聞こえてくる。たまに城を勝手に抜け出して、ホルコッタの村に遊びにくることもあるようだが……。



スライムに乗ったナイトさん大丈夫かしら



村の入口にいる女性はホルストック城に向かったスライムナイトの心配をしている。ホルス王子に会いにいったとのことだが、ちゃんと王子に会うことができたのだろうか？



レイドックの王子が魔物退治の旅に出たそうだな



村ではレイドックの王子が、王の病気を治すため、旅に出たというウワサを聞ける。レイドックの王子といえば、自分に似ているという人物なので、その後の動向が気になるところだ。

探索のアドバイス

ホルス王子に関するウワサ話を聞いておこう

農業で支えられているホルコッタの村で作られた野菜は、西にあるホルストック城に運ばれている。村での用事がすんだらホルストック城へ向かってみるといいだろう。また、ホルス王子はたまにこの村へ遊びにきているらしい。今度訪れたときには、会えるかも？



⬆村人のなかには、ホルス王子のせいで城勤めをクビになってしまった人も……。



⬆ホルストック城は西にあるという。出発する前に、教会でお祈りをすませておこう。

ショップガイド

SHOP GUIDE

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
せいすい	20	魔物よけ
いしのオノ	550	攻 ＋19
けがわのマント	550	守 ＋18
カメのこうら	2500	守 ＋33
けがわのフード	400	守 ＋11





CASTLE

下の世界
ホルストック城周辺

目標レベル ▶ Lv26

ホルストック城

HOLSTOCK CASTLE

自然の丘を利用して建てられた城で、地下には大事が起きたときのために脱出用の通路が作られている。現在、王様はいにしえより続く洗礼の儀式のことで頭がいっぱいのようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉		マップの回転
×1	×1	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ ふしぎなきのみ
- □ かしこさのたね
- □ ちいさなメダル

ホルストック城の問題を解決したあと
- □ まほうのカギ

まほうのカギを入手したあと
- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと
- □ プラチナメイル
- □ ちいさなメダル

読書の記録
- □「よき王になるためのこころえ」
- □「ボクのスライム冒険記5」

気になる場所



←城の外を見てみると、崖の中程に足場があるのを確認できる。

人々の耳寄りなウワサ

願いを聞いてもらえぬか？



ホルストック王家には、15才になると洗礼の儀式を受けるしきたりがある。儀式には厳しい試練があるが、ホルス王子は何度も失敗していて、王様は強い者におともを頼みたいようだ。

オレはこの国の王子ホルス様だ



城内の一室では、この国の王子であるホルス王子と会える。話しかけると、とてもえらそうな態度をとられてしまう。ホルコッタの村でいいウワサを聞かないのも納得できる!?

魔物がいる洞くつなんて恐ろしくて行けないよ



洗礼の儀式を行う洗礼の洞くつには、魔物が巣くっているという。王宮の兵士がおともをしても何度も失敗するということは、かなり手ごわい魔物が待ち受けているのだろうか？

探索のアドバイス

城内のどこかへ隠れてしまったホルス王子を見つけ出そう

洗礼の儀式におともすることを承諾すると、ホルス王子が姿を消してしまう。どうやら魔物が巣くう洗礼の洞くつに行くことを恐れているようだ。入口の兵士の話では外には出ていないということだが……。城内をくまなく探してみよう。



⬆ホルス王子の部屋には城の地下から行ける。そこにいる少年にも話を聞いてみよう。



⬆城の地下には抜け道がある。今でも王子が城を抜け出すときに使っているらしいが……。

知識のタネ ホルス王子に仕えるために来たスライムナイトはどこに？

ホルコッタ北の関所で出会ったスライムナイトは、ホルコッタの村で聞いた話によるとホルストック城を訪れたようだ。しかし、どこを探してもその姿は見あたらない……。じつはスライムナイトは、まほうのカギで開けられる扉の先にいる。カギがかかった扉がなかったか、思い出してみよう。



⬅城門の近くから、スライムナイトの姿を見ることができる。



⬅まほうのカギを手に入れたら、スライムナイトを訪ねてみよう。

DUNGEON

下の世界
ホルストック城周辺

目標レベル ▶ Lv26
熟練度 ▶ Lv28まで



洗礼の洞くつ
PURIFYING GROTTO

ホルストック王家の者だけが入ることを許された洞くつ。水滴の落ちる音が響き渡り、ところどころに澄んだ水をたたえている。鍾乳石が並ぶ道の先には、さまざまな試練が待つ。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
×3 ※1	✕ 回転できない

地下1階
中断 ○
おおこえ ✕



旅の仲間の言葉



奥の方には誰かいるのでしょうか……。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 地下2階−A チェーンクロス

ホルス王子を連れてきたあと

- □ 地下3階−A ちいさなメダル
- □ 地下4階 (ひとくいばこ ※2)
- □ 地下4階 ちいさなメダル
- □ 地下4階 てつのむねあて

要注意モンスター
ヘルゼーエン

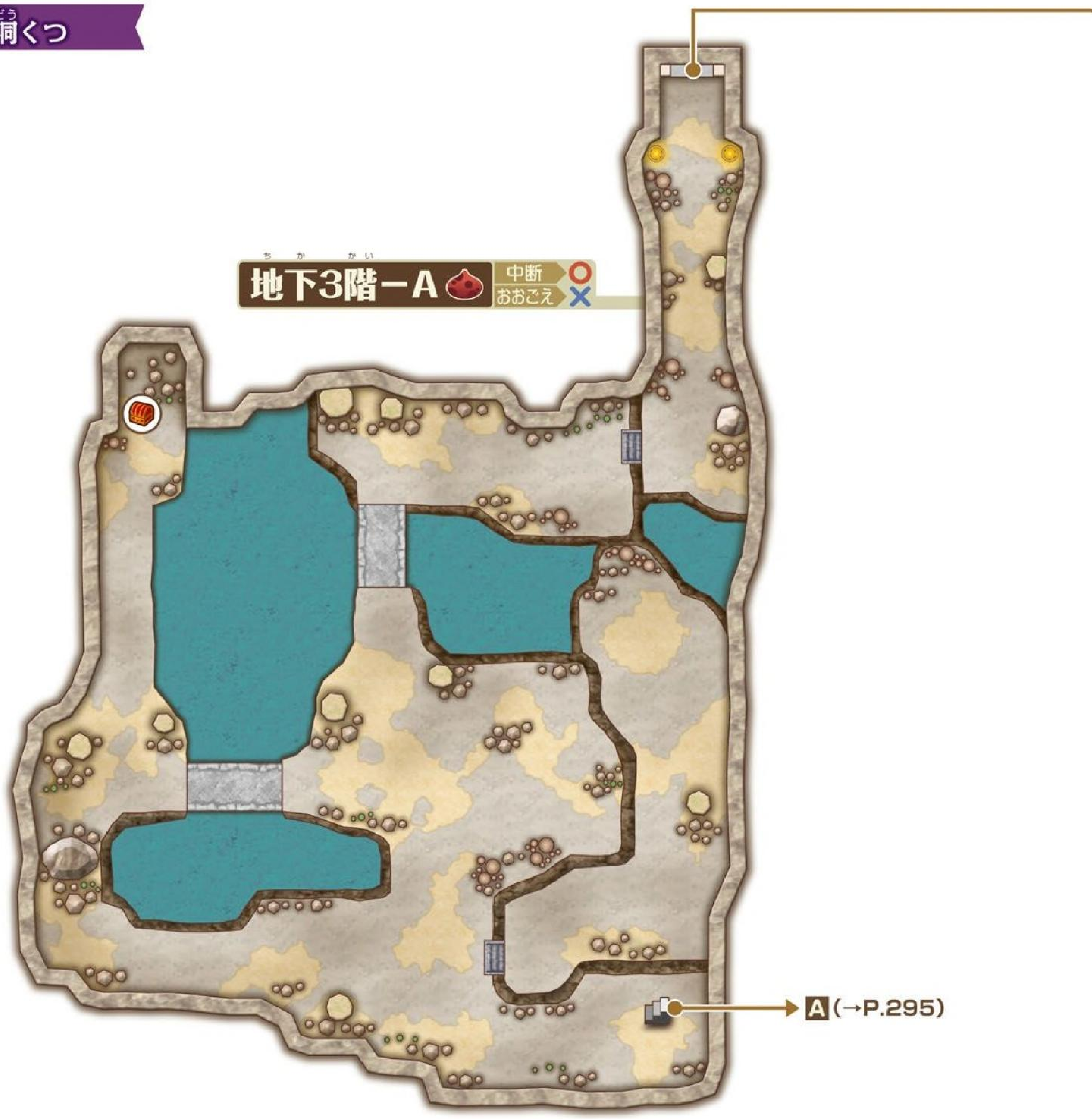


いかずちのつえを使ったりベギラマを唱えて全体に攻撃してくる。呪文を封じても、いかずちのつえは防げない。バギ系の呪文で素早く決着をつけよう。

※1 試練を乗り越えたあとは、地下2階−A、地下3階−A、地下4階の扉をまほうのカギで開くことができる。
※2 アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。


A (→P.296)
地下2階ーB
中断 ○
おおごえ ×
地下2階ーA
中断 ○
おおごえ ×

洗礼の洞くつ



出現するモンスター


25 どろにんぎょう
HP•32 EXP•25 G•14
特徴•ふしぎなおどりを踊る


32 ひとくいばこ
HP•144 EXP•118 G•96
特徴•メラミやザキ、マホトラを唱える


47 ホイミスライム ※
HP•38 EXP•39 G•21
特徴•ホイミを唱える


52 あくまのカガミ
HP•72 EXP•81 G•42
特徴•モシャスを唱える


58 ストーンビースト
HP•64 EXP•98 G•44
特徴•ベギラマやアストロンを唱える


60 デビルアーマー
HP•64 EXP•129 G•54
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


63 ラリホーン
HP•104 EXP•102 G•36
特徴•ラリホーやラリホーマを唱える


64 どれいへいし ゾンビ
HP•61 EXP•87 G•24
特徴• ―


69 メタルスライム メタル
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

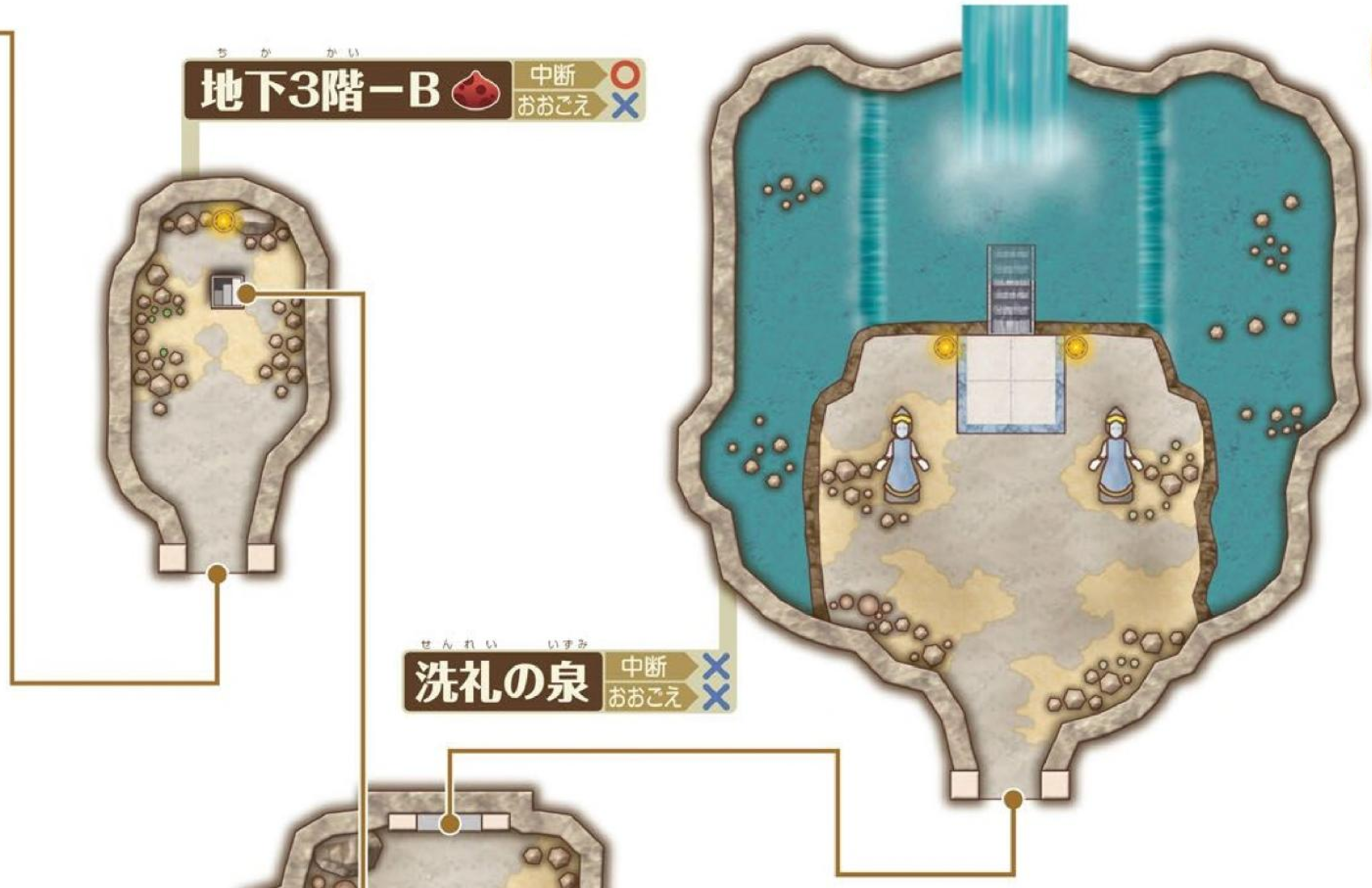

71 きりさきピエロ
HP•76 EXP•132 G•78
特徴•しんくうぎりを放つ


73 ユニコーン
HP•128 EXP•144 G•54
特徴•ホイミを唱える、突き飛ばす


76 さまようへいたい
HP•128 EXP•115 G•50
特徴•たいあたりをする


77 ヘルゼーエン
HP•104 EXP•117 G•55
特徴•ベギラマやスカラを唱える

※ デビルアーマーが呼んだときのみ出現。





要注意モンスター

さまようへいたい



たいあたりで大ダメージを与えてくる魔物。この攻撃でさまようへいたい自身もダメージを受けるので、HPが少なくなったところを攻撃して倒そう。

エリアガイド

上の世界 クリアベールの町周辺



出現するモンスター

No.	名前	HP	EXP	G	特徴
70	ポイズンキャロット	73	94	33	どくのいきを吐く
71	きりさきピエロ	76	132	78	しんくうぎりを放つ
74	レッサーデーモン	116	138	46	ルカナンを唱える
75	ウインドマージ (ゾンビ)	125	108	68	バギマを唱える
80	ばくだんいわ	240	144	15	メガンテを唱える
88	こうもりはくしゃく	113	99	82	マヌーサやベホイミを唱える

エリアガイド

下の世界 クリアベールの町周辺



出現するモンスター

56 ぬけがらへいい ※2
HP●80 EXP●93 G●33
特徴● しっぷうづきを放つ

67 ようじゅつし
HP●96 EXP●126 G●92
特徴● メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ

70 ポイズンキャロット
HP●73 EXP●94 G●33
特徴● どくのいきを吐く

76 さまようへいたい
HP●128 EXP●115 G●50
特徴● たいあたりをする

78 ポイズンキラー
HP●88 EXP●96 G●72
特徴● 毒攻撃やマヒ攻撃をする

79 ウィングスネーク
HP●118 EXP●162 G●56
特徴● 鋭い牙でかみつく

80 ばくだんいわ
HP●240 EXP●144 G●15
特徴● メガンテを唱える

84 メタルライダー メタル
HP●144 EXP●150 G●72
特徴● もろばぎりを放つ

85 マドハンド
HP●104 EXP●75 G●60
特徴● 仲間を呼ぶ

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
56	ぬけがらへい ※2	○	×
67	ようじゅつし	○	×
70	ポイズンキャロット	×	○
76	さまようへいたい	×	○
78	ポイズンキラー	○	×
79	ウィングスネーク	○	○
80	ばくだんいわ	○	×
84	メタルライダー	○	○
85	マドハンド	×	○

※1 冒険の書に記録することはできない。 ※2 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。

TOWN

上の世界
クリアベールの町周辺

目標レベル ▶ Lv27

クリアベールの町

CLEARVALE

大陸の南に位置する、区画ごとに整地された近代的な町。空飛ぶベッドが評判だったが、最近は見ることができないらしい。住人たちや訪れた旅人の間ではその話でもちきりだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×1	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ せいすい
- □ ただのぬのきれ
- □ おどりこのふく
- □ ちいさなメダル

空飛ぶベッドを入手したあと

- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「武勇伝 ネコ 4巻」

気になる場所 1



⬆町の入口には、キレイな水の出る噴水が設置され、旅人を出迎えてくれる。

気になる場所 2



⬆お墓の前に男性がひとり。墓には大切なご主人さまが眠っているという。

人々の耳寄りなウワサ

あなたも空飛ぶベッドを見にきたんですか？



この町は空飛ぶベッドが名物で、それを見るために訪れる人も多いようだ。しかし、あるときから空飛ぶベッドは姿を見せなくなったという。いったいどうしてしまったのだろうか？

そこの家はずっと前から空き家なんだけど……



町の北にある空き家の2階から、ベッドが飛び出すのを見たという人がいる。しかし、空き家はカギがかかっていて中には入れない。どうにかして入る方法はないものか……。

ベッドが飛び出すのを待ってるんだ



町の北にいるホイミスライムは、町の名物になっている空飛ぶベッドを見るためにずっと待っているようだ。なんとかして空飛ぶベッドを見せてあげて、喜ぶ姿を見てみたいものだ。

探索のアドバイス

ひとまず別の世界へ向かおう

この町の名物になっていたという空飛ぶベッドは、ここにいても見つかりそうにない。ひとまず町の西にある大地の階段で別の世界を探索しにいってみよう。



⬆空飛ぶベッドがあるという家には入れない。近くにはお墓が建っているだけだ。



ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
おおかなづち	1800	攻 +30
バトルアックス	4300	攻 +49
はじゃのつるぎ	4400	攻 +42
まどろみのけん NEW	6300	攻 +65
はがねのムチ	7400	攻 +65

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのよろい	2300	守 +30
ぎんのむねあて	3200	守 +36
シルバーメイル NEW	6300	守 +43
まほうのたて	5000	守 +20
てつかぶと	1100	守 +16
てっかめん	3500	守 +25

店長のオススメ

まどろみのけん

うちのオススメは、妙な形をした剣だ。斬りつけた相手を眠りに誘う魔力が秘められているから、ダメージを与えるだけでなく眠らせることもあるぜ！



店長のオススメ

シルバーメイル

防具を購入なさるなら、シルバーメイルはいかがでしょうか？　磨き上げられた銀の板が呪文を受けたときにダメージを減らしてくれるんですよ。



TOWN

下の世界
クリアベールの町周辺

目標レベル ▶ Lv27

ルーラでの訪問 ○



クリアベールの町

CLEARVALE

噴水のある広場が出迎えてくれる町で、各区画は階段で結ばれている。町に住む夫婦は幼い息子を亡くしたらしく、悲しみに包まれた生活を送っており、住人たちも心配している。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 50ゴールド
- □ キメラのつばさ
- □ ちからのたね
- □ ただのぬのきれ
- □ たびびとのふく
- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「ボクのスライム冒険記6」

探索のアドバイス

教会にいる夫婦の悩みを聞いてあげよう

教会では、子供を幼いうちに亡くしてしまったという夫婦がお祈りをしている。ふたりは神父への話を終えると、町の北東にある自宅へ戻っていくので、あとで話を聞いてみるといいだろう。



⬅夫婦の家の横には、花で飾られたお墓がある。

ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
おおかなづち	1800	攻 +30
バトルアックス	4300	攻 +49
はじゃのつるぎ	4400	攻 +42
まどろみのけん	6300	攻 +65
はがねのムチ	7400	攻 +65

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのよろい	2300	守 +30
ぎんのむねあて	3200	守 +36
シルバーメイル	6300	守 +43
まほうのたて	5000	守 +20
てつかぶと	1100	守 +16
てっかめん	3500	守 +25

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
ヘアバンド NEW	150	守 +7
ぎんのかみかざり	450	守 +14

DUNGEON

下の世界
クリアベールの町周辺

目標レベル ▶ Lv27
熟練度 ▶ Lv30まで

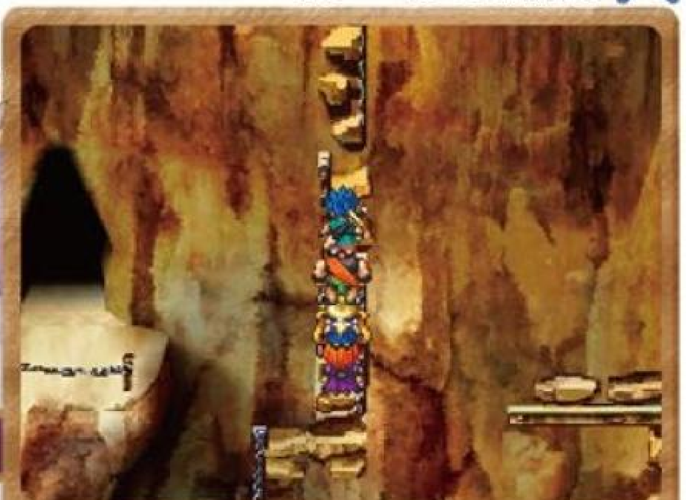


運命のカベ

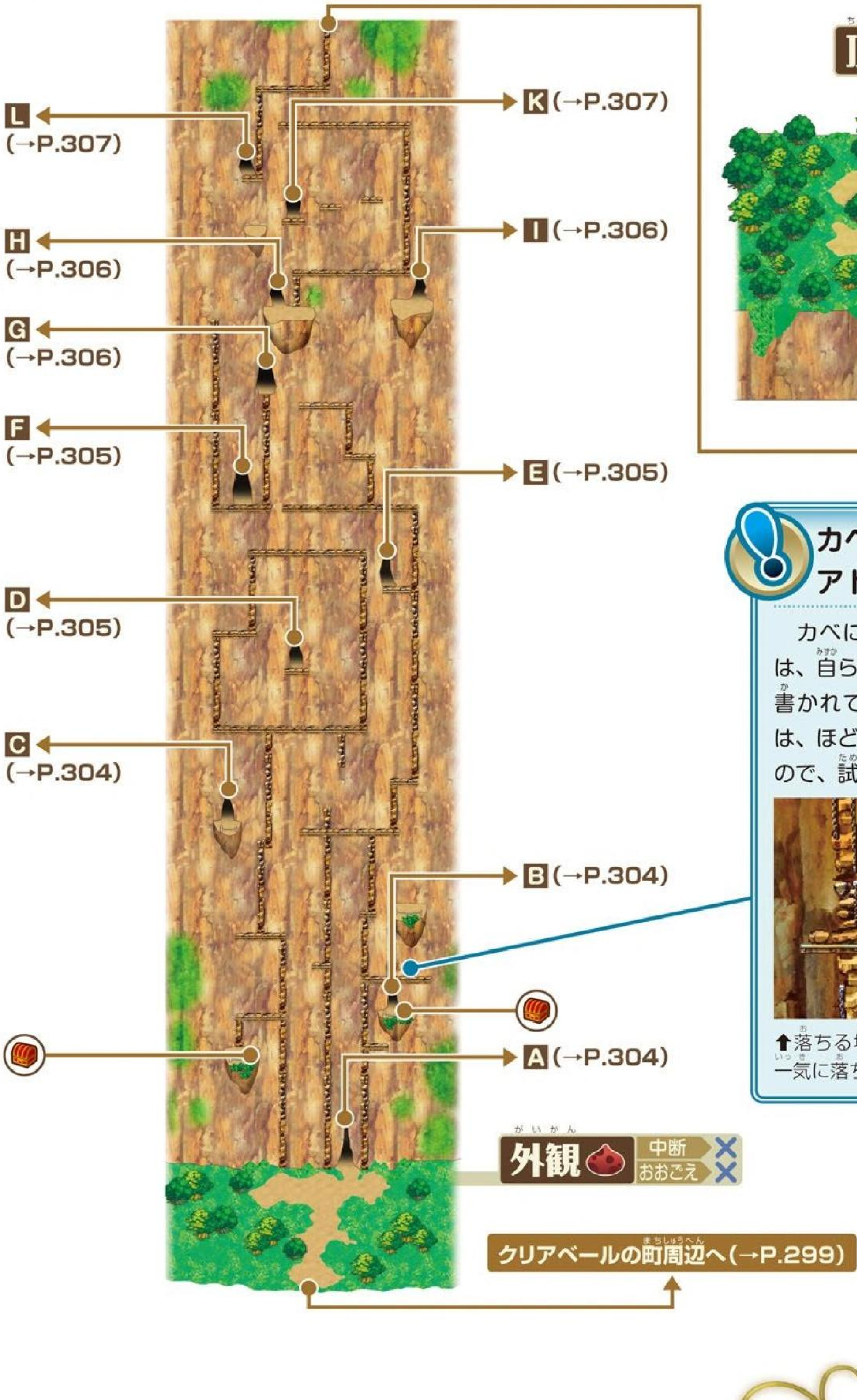
WALL OF FATE

クリアベールの町の北にそびえ立つとても険しい山。頂上に勇気の岩があるというウワサだが、山道はなく、山頂へは断崖をよじ上ったり、岩を切り開いていくしかない。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない



クリアベールの町周辺へ(→P.299)

頂上 中断 ✕ おおごえ ✕



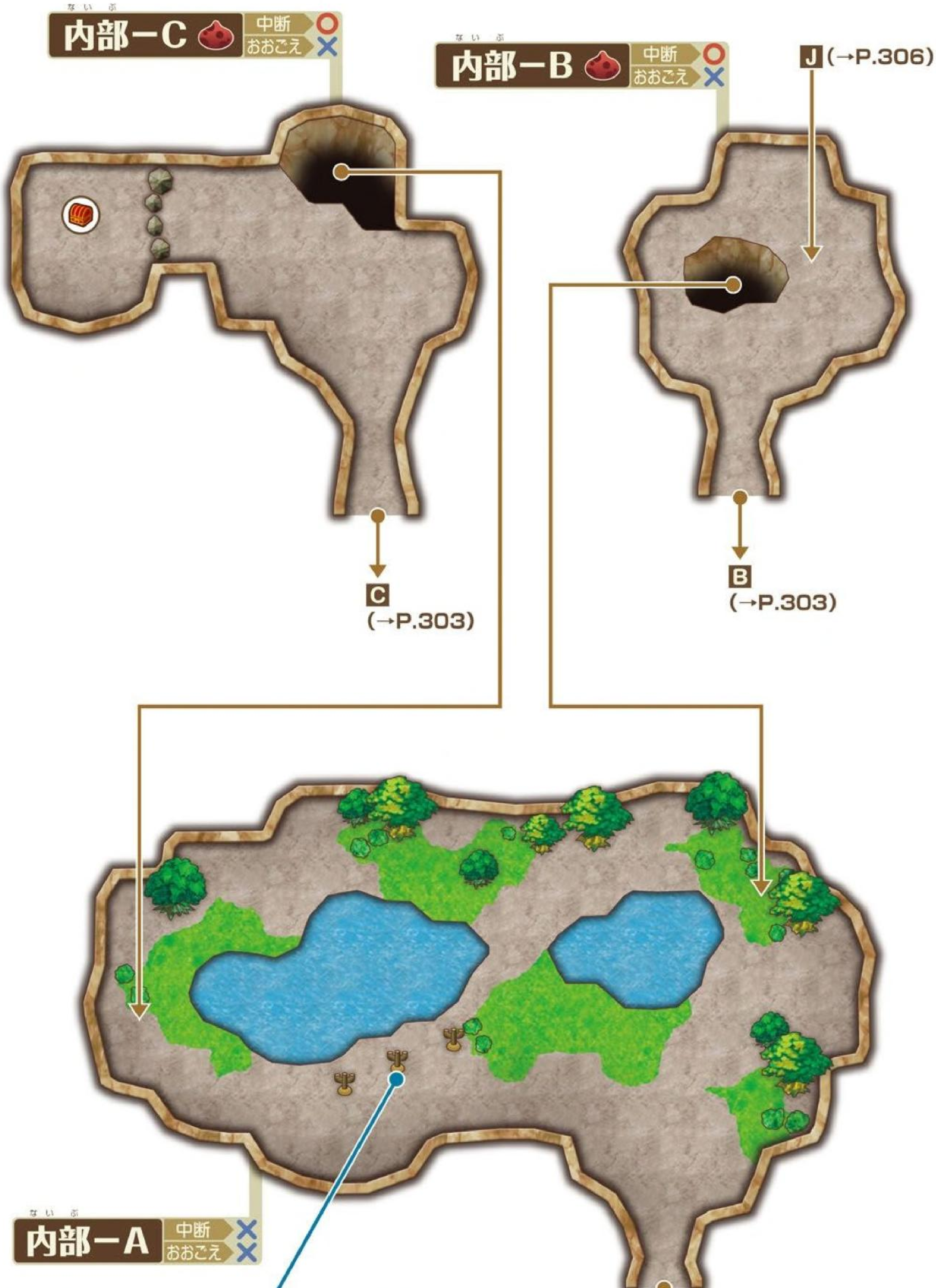
カベに書いてあるアドバイスに注目

カベに書いてある落書きには、自ら落ちる勇気も必要だと書かれている。落書きの下には、ほどよい高さの段差があるので、試しに落ちてみよう。



⬆落ちる場所を見誤ると、下まで一気に落ちてしまうことも……。

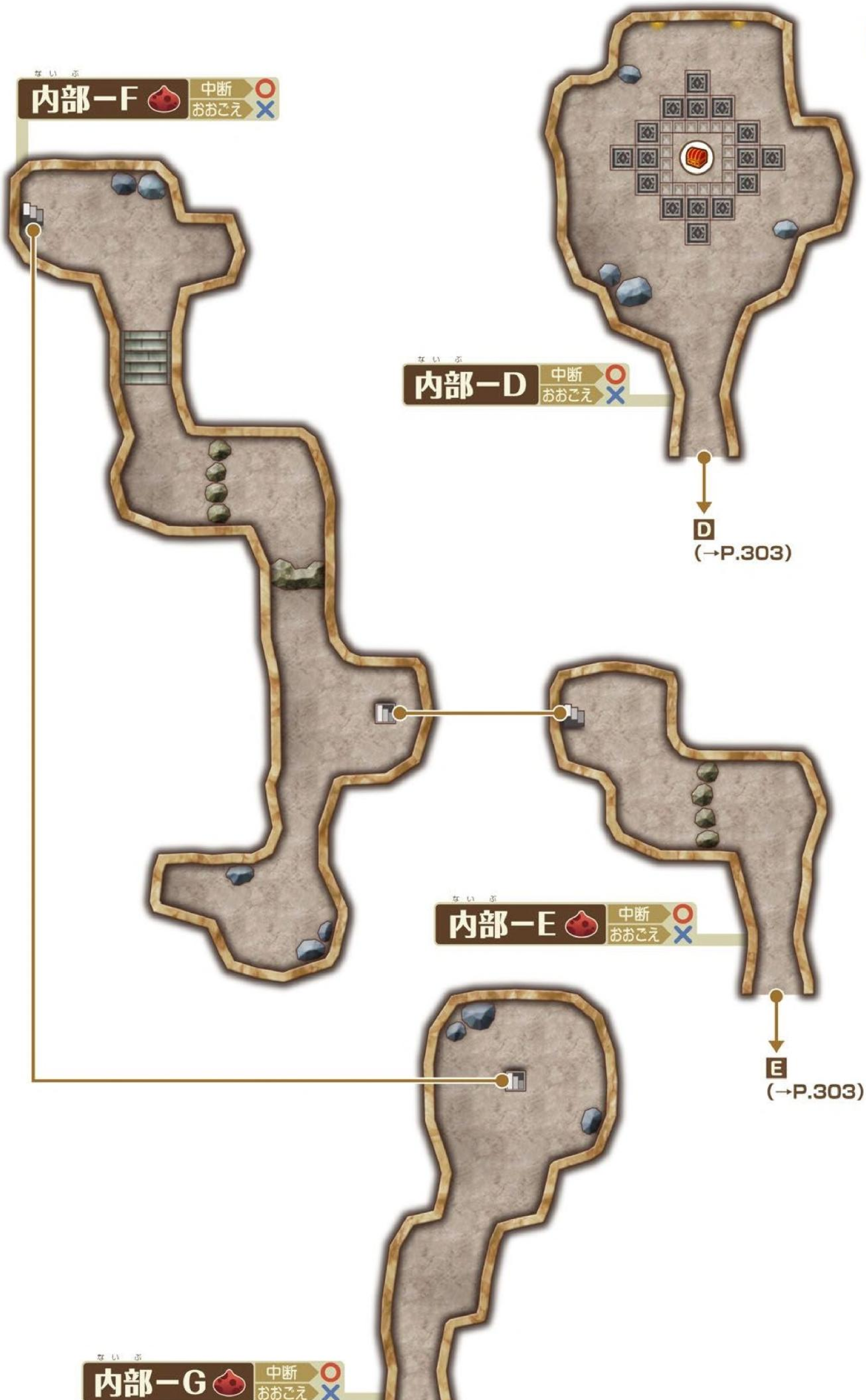
運命のカベ

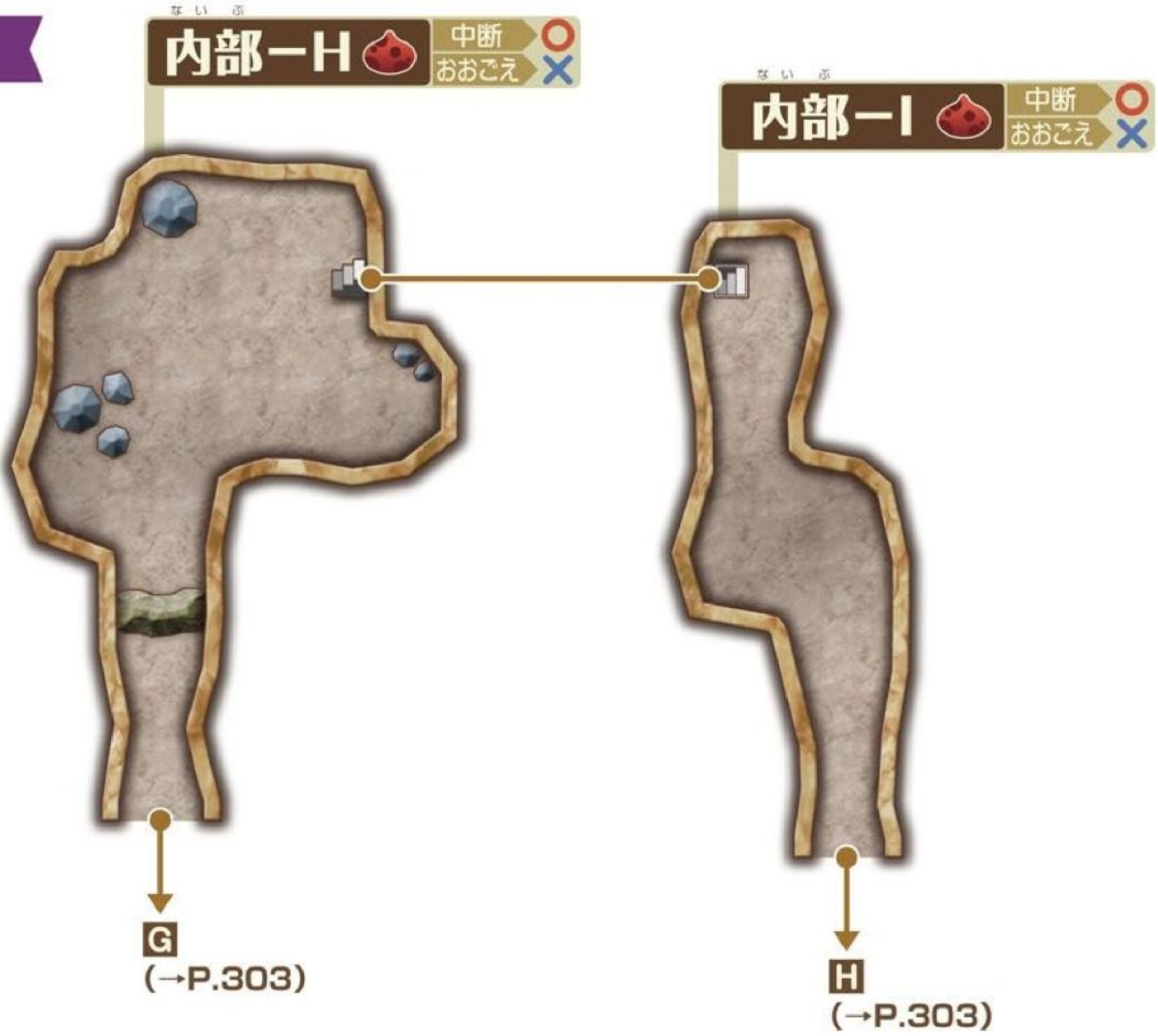


A（→P.303）

旅のシスターが仲間を生き返らせてくれる

墓の前にいるシスターに話しかけると、冒険の書に記録する以外、教会と同じことをしてもらえる。また、隣にいる神父の話によると、この先の道を切り開くには黄金のつるはしという道具が必要らしい。


ないぶ
内部ーF
中断 ○
おおこえ ×
ないぶ
内部ーD
中断 ○
おおこえ ×
D
(→P.303)
ないぶ
内部ーE
中断 ○
おおこえ ×
E
(→P.303)
ないぶ
内部ーG
中断 ○
おおこえ ×
F (→P.303)







旅の仲間の言葉

床が平らになってるだけで、ホッとしますね。

要注意モンスター

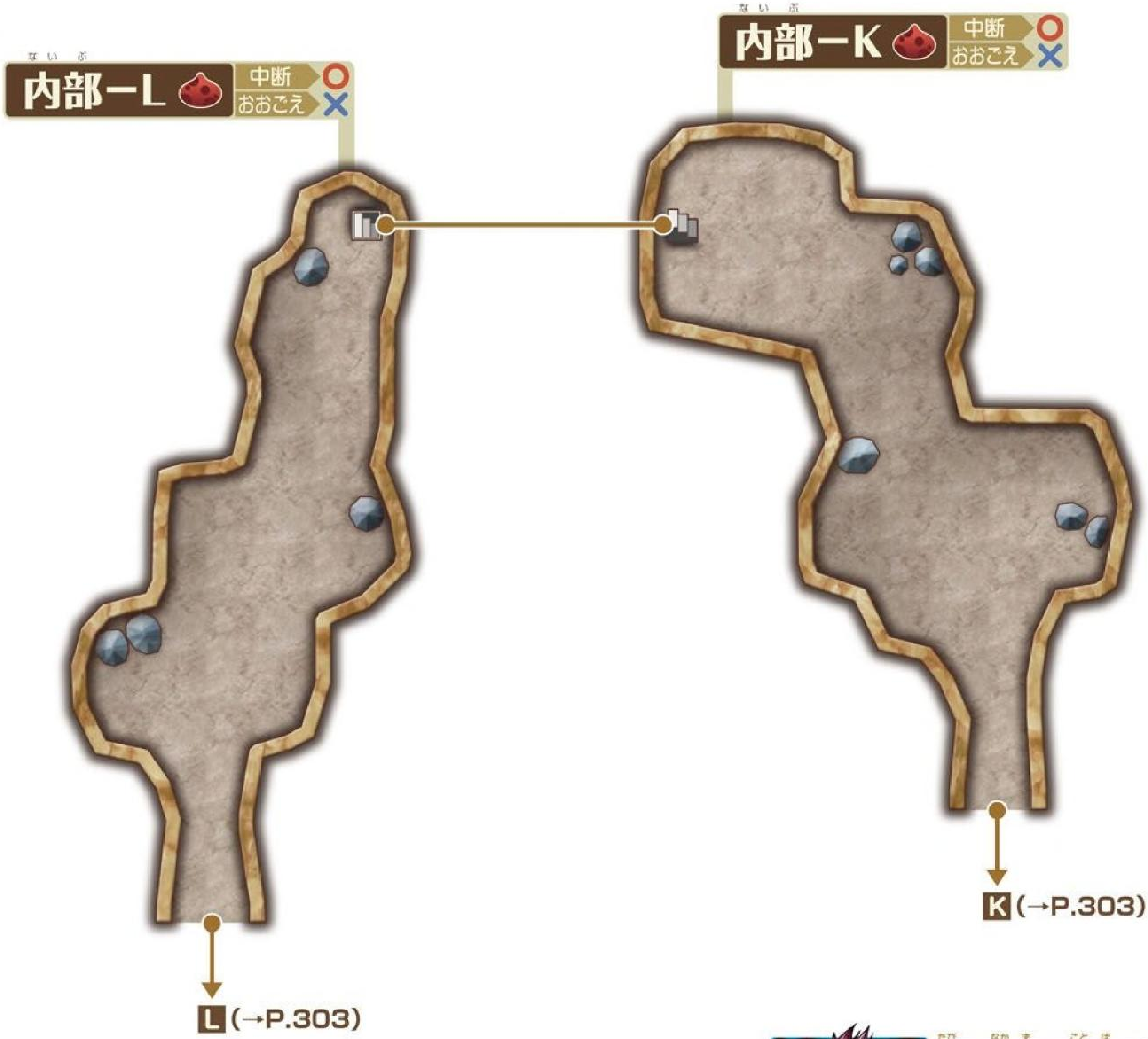
ウインドマージ

複数で現れることが多く、一斉にバギマを唱えられると、回復が追いつかなくなる。あしばらいが効くので、転ばせて行動させないようにして戦おう。



残さずゲット! アイテムチェックシート

- 外観 いのちのきのみ
- 外観 350ゴールド
- 内部ーC ちいさなメダル
- 内部ーD おうごんのつるはし
- 頂上 ゆうきのかけら



旅の仲間の言葉



ハッサン

ガケを上ったり魔物と戦ったりってのは、けっこう大変だぜ……。

出現するモンスター

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴
	33	デスファレーナ	36	33	9	かまいたちを放つ
	41	フェアリードラゴン（ドラゴン）	40	58	32	マヌーサを唱える
	61	くものきょじん	120	192	69	かまいたちを放つ
	75	ウインドマージ（ゾンビ）	125	108	68	バギマを唱える
	78	ポイズンキラー	88	96	72	毒攻撃やマヒ攻撃をする
	79	ウィングスネーク	118	162	56	鋭い牙でかみつく
	80	ばくだんいわ	240	144	15	メガンテを唱える
	81	フーセンドラゴン（ドラゴン）	184	170	63	かえんのいきを吐く、弾け飛ぶ
	83	じごくのたまねぎ	128	96	36	あまいいきを吐く
	84	メタルライダー（メタル）	144	150	72	もろばぎりを放つ
	85	マドハンド	104	75	60	仲間を呼ぶ

冒険をもっと楽しもう！



空飛ぶベッドを手に入れるまで

空飛ぶベッドやひょうたん島で外海へ出られるようになる。海や山に阻まれて上陸できなかった大陸で、あらたな冒険が待っている！

いろいろなことにチャレンジしてみよう！

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

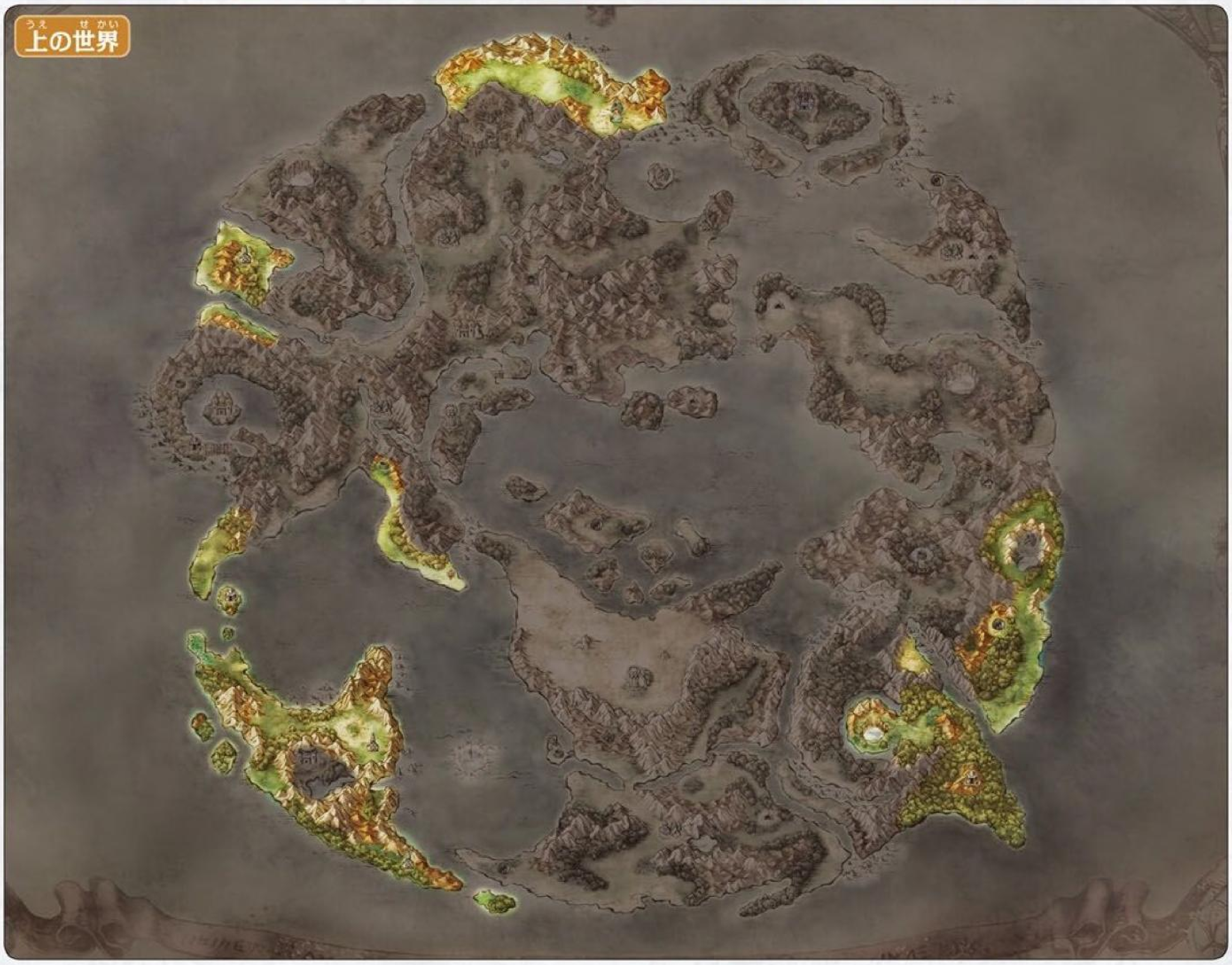
ひょうたん島とベッドで探索範囲が広がる！

クリアベールの町の事件を解決すると、空飛ぶベッドを使って移動できるようになる。山や森は飛び越せないが、川や浅瀬を越えて未知の大陸に踏み込めるのだ。また、クリアベールの町にルーラで移動したとき、近くの海岸にひょうたん島が接岸するようになり、外海の探索も可能になる。



⬅空には魔物がいないので、敵と出会いたくないときは空飛ぶベッドで探索するといい。

外海からあらたに上陸できるようになる場所＆空飛ぶベッドであらたに探索できるようになる場所



開かずの扉をまほうのカギで開けよう

ホルス王子の洗礼の儀式を無事に終えると、ホルストック城の王様からお礼にまほうのカギというアイテムをもらえる。これで、今まで開けられなかった赤色の扉を開けられるようになるのだ。赤色の扉はこれまでに訪れた場所ではアークボルト城とホルストック城にあるので戻ってみよう。

まほうのカギで開けられる扉がある、これまでに訪れたことがある場所

- 下の世界　アークボルト城（2階）
- 下の世界　ホルストック城（ホルス王子の部屋）



宝物を埋める子供を目撃

上の世界のアモールの町へ行ってみると、教会の前で宝物を埋めている子供の姿を見ることができる。少年の名前はイリアといい、大人になったらもっとすごい宝物を見つけると意気込んでいる。もしかしたら、以前アモールの町で出会ったあの人物と関係があるのだろうか……？



⬅別の世界へ来てみると、子供たちが宝を埋めた場所が、何やら光を放っている。

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q ホルス王子がどこかに逃げてしまい見つかりません

A ホルストックの国からは出ていないはず いろいろな人に話を聞いてみよう

洗礼の儀式をやりとげるまで、何度も逃げ出してしまうホルス王子。どこに逃げたかわからないときは、王子と仲がよかった人たちに話を聞けば、何か情報が得られるかもしれない。

また、ホルス王子は抜け道を使って外に遊びにいくことも多いという。地下にある抜け道の周辺も探してみるといいだろう。



⬅王子は子供とかくれんぼをしたとき、タルに隠れたことに感心していたようだ。



➡城の地下には抜け道がある。そこからつながっている場所も探してみるといいだろう。

Q 洗礼の洞くつに入ったらホルス王子がいなくなりました

A ホルストック城だけでなく ほかの村も探してみよう

ホルストック城から旅立つとき、ホルス王子が言ったことを思い出してみよう。彼はホルストックの国から出たことはないと言っていた。きっとまだこの近くにいるはずなので、いったん洗礼の洞くつを出て周囲を探してみるといい。過去に村の人などから聞いたウワサを思い出しつつ、王子の立ち寄りそうな場所を探してみよう。



⬅王子がいなくなると、途中にある扉を開けられず、奥に進めなくなってしまうのだ。



➡ホルコッタの村の子供の話では、ホルス王子はよく村に遊びにきていたようだが……。

Q 下の世界のクリアベールの町で何をしたらいいのかわかりません

A 教会にいた夫婦からジョンが果たせなかった夢の話を聞こう

教会でお祈りをしていた夫婦に出会っただろうか？　夫婦は、ジョンの夢を叶えてあげられなかったことを悔やんでいるようだ。詳しく話を聞くと、ジョンはある人が何かを持ってくるのを心待ちにしていたようだが……。

どこで手に入るものなのか、町の人々に話を聞いてみるとわかるかもしれない。



⬅兵士の話では、北東に行ったところに、運命のカベという場所があるらしい。

Q 空飛ぶベッドを手に入れたらどこへ行けばいいの？

A 世界地図が明るく表示されていない未踏の大陸を探索してみよう

空飛ぶベッドを手に入れたら、上画面の世界地図で明るく表示されていない大陸を探索してみよう。また、空飛ぶベッドなら簡単にクリアベールの町の東にあるほこらに行くことができ、そこに滞在している戦士から伝説の盾に関する話を聞くことができる。伝説の盾がどういうものかはわからないが、話を聞いておくといい。



⬅井戸や大地の階段を見つけたら、どこにつながっているのか確かめてみよう。

以前訪れた町へ再び行ってみると？

人々の会話の変化

ひとびとのかいわのへんか

ホルストック城の女性



⬆以前はホルス王子に困っていた女性だが、洗礼を受けたあと王子がおとなしくなって少し寂しそうな様子。

ホルコッタの村の女性



⬆洗礼の儀式をやりとげたあと、王子の心配をしていた女性に話しかけると、ホルコッタの村の歴史を教えてくれる。

ホルコッタの村の老人



⬆かつて王子の世話をしていたという老人。洗礼の儀式を無事やりとげたことを伝えると、調子のいい返事をしてくる。

気になる本の内容をチェック

旅先で読める本

たびさきでよめるほん

武勇伝 ネコ 4巻

クリアベールの町（上）

強すぎて敵がいないと思っていたネコと、とても強いチャンプというスライムとの戦いの様子が書かれている。この物語はこれが最終巻だ。

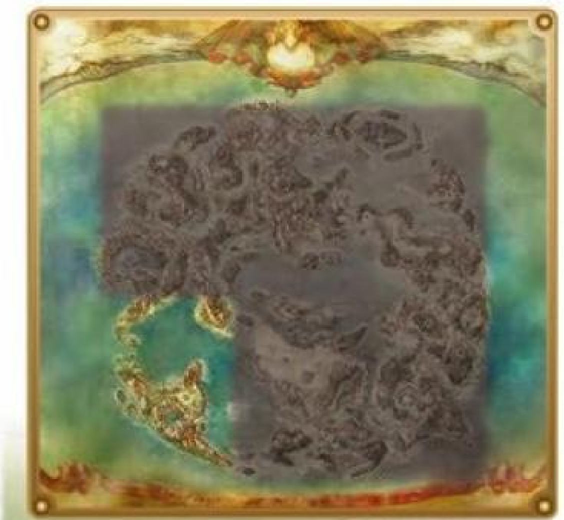
よき王になるためのこころえ

ホルストック城

ホルス王子の部屋にある本。王子の性格からはとても考えられないまじめそうな題名の本だが、手にとって中を見てみると……。

エリアガイド

上の世界 外海





出現するモンスター



177 キラーウェーブ
HP●88 EXP●138 G●24
特徴● つなみを呼び寄せる



180 フライングダック
HP●128 EXP●156 G●38
特徴● 仲間の作戦を勝手に変える



181 おおうつぼ
HP●144 EXP●117 G●54
特徴● 毒攻撃をする



182 オーシャンキング ドラゴン
HP●160 EXP●200 G●104
特徴● かえんのいきを吐く



183 ヘルパイレーツ
HP●120 EXP●172 G●86
特徴● しっぷうづきを放つ



184 アイアンタートル メタル
HP●112 EXP●158 G●96
特徴● たいあたりをする



185 しびれくらげ
HP●76 EXP●92 G●40
特徴● やけつくいきを吐く



186 アクアハンター
HP●108 EXP●150 G●81
特徴● 眠り攻撃をする



187 ヘルドラード
HP●120 EXP●135 G●102
特徴● ベギラマを唱える

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
177	キラーウェーブ	×	○
180	フライングダック	○	○
181	おおうつぼ	○	×
182	オーシャンキング	○	○
183	ヘルパイレーツ	○	○
184	アイアンタートル	○	○
185	しびれくらげ	×	○
186	アクアハンター	○	○
187	ヘルドラード	×	○

上の世界 岸辺・岬



— ルーラ × —

アモール南の井戸

アモールの南にある井戸。中には老人が住む小屋が建てられている。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- ちいさなメダル
- 夢告白の舞台
- カラスたちのいど

出現するモンスター

No.	名前	HP	EXP	G	特徴
1	ぶちスライム	5	2	1	—
2	ファーラット	6	3	2	—
3	マンドラゴラ	7	4	3	さそうおどりを踊る
69	メタルスライム (メタル)	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
72	あくまのツボ	200	204	162	ザキやラリホーマを唱える
73	ユニコーン	128	144	54	ホイミを唱える、突き飛ばす
74	レッサーデーモン	116	138	46	ルカナンを唱える
75	ウインドマージ (ゾンビ)	125	108	68	バギマを唱える
78	ポイズンキラー	88	96	72	毒攻撃やマヒ攻撃をする
79	ウィングスネーク	118	162	56	鋭い牙でかみつく
80	ばくだんいわ	240	144	15	メガンテを唱える
86	ダークホーン	188	204	57	マホトーンを唱える



ライフコッド東の小さな小屋
— / ルーラ × / —

海と岩山に囲まれた場所に位置する小屋。小屋の中には、不思議な光を放つ井戸がある。

熟練度 ▶ Lv25まで
幸せの国周辺(中央部)と同じモンスター(P.285)が出現

熟練度 ▶ Lv25まで
ダーマ南の井戸周辺(中央部)と同じモンスター(P.287)が出現

ダーマ神殿南の大地の階段
— / ルーラ ×

熟練度 ▶ Lv33まで
4 ダーマ神殿南の大地の階段周辺

要注意モンスター

かくとうパンサー



鋭いツメによる攻撃と、しんくうはによる全体攻撃が脅威。攻撃呪文が効きやすいので、いちばん強力なもので攻めたい。

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3	4
1	ぶちスライム	○	×	×	×
2	ファーラット	○	×	×	×
3	マンドラゴラ	○	×	×	×
69	メタルスライム	×	×	○	×
72	あくまのツボ	×	×	×	○
73	ユニコーン	×	×	×	○
74	レッサーデーモン	×	○	×	×
75	ウインドマージ	×	○	×	×
78	ポイズンキラー	×	×	×	○
79	ウィングスネーク	×	×	×	○
80	ばくだんいわ	×	×	×	○
86	ダークホーン	×	×	×	○
88	こうもりはくしゃく	×	×	○	×
89	メダパニとかげ	×	×	○	○
90	ホラーウォーカー	×	×	○	○
91	キメイラ	×	○	○	×
94	ヘルバイパー	×	×	○	×
98	かくとうパンサー	×	×	×	○
103	ブラッディハンド	×	○	×	×
105	トロル	×	○	×	×
106	キングスライム	×	○	×	×
112	ベホマスライム	×	○	×	×



88 こうもりはくしゃく
HP●113 EXP●99 G●82
特徴● マヌーサやベホイミを唱える



89 メダパニとかげ
HP●106 EXP●141 G●64
特徴● メダパニを唱える



90 ホラーウォーカー
HP●133 EXP●164 G●100
特徴● いなずまを呼び寄せる



91 キメイラ
HP●98 EXP●123 G●78
特徴● つめたいいきを吐く



94 ヘルバイパー
HP●144 EXP●172 G●21
特徴● もうどくのきりを吐く



98 かくとうパンサー
HP●168 EXP●192 G●93
特徴● しんくうはを放つ



103 ブラッディハンド
HP●120 EXP●99 G●44
特徴● トロルや仲間を呼ぶ



105 トロル
HP●280 EXP●258 G●66
特徴● 痛恨の一撃を繰り出す

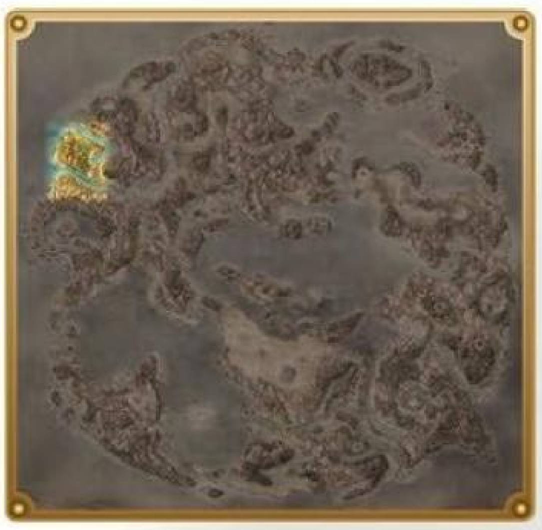


106 キングスライム
HP●212 EXP●240 G●138
特徴● ベホイミやザオラルを唱える



112 ベホマスライム
HP●136 EXP●144 G●51
特徴● ベホマやマホトラを唱える

上の世界 格闘場北の占いの館周辺





格闘場北の占いの館

―	ルーラ ×	―

占い師が住む館。道に迷ったときに、進むべき道を示してくれる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

夢告白の舞台

☐ たんこう

熟練度 ▶ Lv32 まで
格闘場北の占いの館周辺(中央部)

熟練度 ▶ Lv7 まで
マルシェの町周辺と同じモンスター(P.168)が出現

熟練度 ▶ Lv9 まで
レイドック城周辺(南部)と同じモンスター(P.184)が出現

出現するモンスター



90 ホラーウォーカー
HP • 133 EXP • 164 G • 100
特徴 • いなずまを呼び寄せる



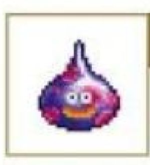
94 ヘルバイパー
HP • 144 EXP • 172 G • 21
特徴 • もうどくのきりを吐く



97 アックスドラゴン ドラゴン
HP • 296 EXP • 300 G • 90
特徴 • まじんぎりを放つ



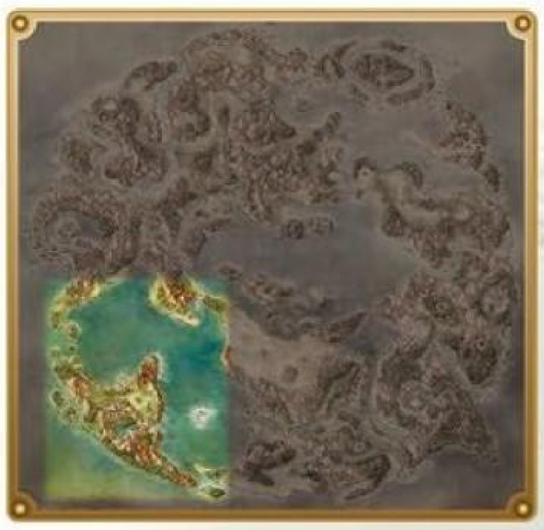
93 バオー
HP • 200 EXP • 186 G • 74
特徴 • おたけびをあげる



95 ぶちスライムベス
HP • 80 EXP • 75 G • 58
特徴 • こちらの攻撃をまねする

エリアガイド

上の世界 すれちがいの館周辺





TOWN ルーラ ○ ▶P.319

すれちがいの館

熟練度 ▶ Lv31 まで

1 すれちがいの館周辺（中央部）

熟練度 ▶ Lv17 まで

アモールの町周辺（南部）と同じモンスター（P.215）が出現

熟練度 ▶ Lv31 まで

2 すれちがいの館周辺（西部）

— ルーラ × —

カルベローナ南の教会 ※

神父とシスターが住んでおり、近くにある城の話を聞かせてくれる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ まもりのたね
- □ ちいさなメダル

— ルーラ × —

南の孤島のほこら

誰かが住んでいた形跡があるが、現在はしかばねが残されているだけ。牢屋の奥には宝箱が見えるが……。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ マグマのつえ

熟練度 ▶ Lv29 まで

クリアベールの町周辺（西部）と同じモンスター（P.298）が出現

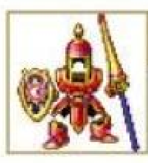
出現するモンスター



74 レッサーデーモン
HP●116 EXP●138 G●46
特徴● ルカナンを唱える



88 こうもりはくしゃく
HP●113 EXP●99 G●82
特徴● マヌーサやベホイミを唱える



76 さまようへいたい
HP●128 EXP●115 G●50
特徴● たいあたりをする



89 メダパニとかげ
HP●106 EXP●141 G●64
特徴● メダパニを唱える



87 ダークゴイル
HP●128 EXP●135 G●75
特徴● メラミやイオを唱える



91 キメイラ
HP●98 EXP●123 G●78
特徴● つめたいいきを吐く

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
74	レッサーデーモン	×	○
76	さまようへいたい	○	○
87	ダークゴイル	○	○
88	こうもりはくしゃく	○	○
89	メダパニとかげ	○	○
91	キメイラ	○	×

※ 冒険の書に記録することはできない。

エリアガイド

下の世界 フォーン城周辺



モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3	4	5
21	スライムベス	×	×	×	○	×
22	ベビーゴイル	×	×	×	○	×
24	ピーポ	×	×	×	○	×
26	ちんもくのひつじ	×	×	×	○	×
27	ヘルホーネット	×	×	×	○	×
28	しのどれい	×	×	×	○	×
45	エビルポット	×	×	○	×	×
46	ヒートギズモ ※1	×	×	○	×	×
47	ホイミスライム ※2	○	×	×	×	×
49	オークマン	×	×	○	×	×
54	マッドロン	×	×	○	×	×
55	ドッグスナイパー	×	×	×	×	○
56	ぬけがらへい	×	×	○	×	×
58	ストーンビースト	×	×	×	×	○
59	カメレオンマン	×	×	○	×	○
61	くものきょじん	×	×	○	×	×
63	ラリホーン	×	×	×	×	○
64	どれいへいし	×	×	×	×	○
81	フーセンドラゴン	○	○	×	×	×
82	エビルドライブ	○	○	×	×	×
86	ダークホーン	○	×	×	×	×
89	メダパニとかげ	×	○	×	×	×
91	キメイラ	○	○	×	×	×
92	スライムつむり	○	×	×	×	×
93	バオー	○	○	×	×	×

出現するモンスター


21 スライムベス
HP•12 EXP•10 G•7
特徴•—


22 ベビーゴイル
HP•25 EXP•28 G•10
特徴•ギラを唱える


24 ピーポ
HP•27 EXP•22 G•18
特徴•ルカナンを唱える


26 ちんもくのひつじ
HP•44 EXP•33 G•15
特徴•マホトーンを唱える


27 ヘルホーネット
HP•32 EXP•26 G•20
特徴•マヒ攻撃をする


28 しのどれい ゾンビ
HP•41 EXP•21 G•21
特徴•あしばらいをかける


45 エビルポット
HP•44 EXP•88 G•33
特徴•ヒートギズモを呼ぶ


46 ヒートギズモ ※1
HP•41 EXP•63 G•20
特徴•ひのいきを吐く、ギラを唱える


47 ホイミスライム ※2
HP•38 EXP•39 G•21
特徴•ホイミを唱える


49 オークマン
HP•64 EXP•78 G•48
特徴•鉄球を振り回す


54 マッドロン
HP•73 EXP•105 G•22
特徴•ザキを唱える


55 ドッグスナイパー
HP•69 EXP•86 G•32
特徴•弓を引きしぼって矢を放つ


56 ぬけがらへい
HP•80 EXP•93 G•33
特徴•しっぷうづきを放つ


58 ストーンビースト
HP•64 EXP•98 G•44
特徴•ベギラマやアストロンを唱える


59 カメレオンマン
HP•60 EXP•96 G•38
特徴•はやぶさぎりを放つ

※1 エビルポットが呼んだときのみ出現。 ※2 スライムつむりが呼んだときのみ出現。





フォーン城北の井戸

— | ルーラ × | —

井戸の中は老人の住まいになっている。この老人からは、不思議な夢の話を聞くことができる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

フォーン城北の小屋

— | ルーラ × | —

老人が住んでいて、南にあるというフォーン城のことを教えてくれる。話によると今は水門が閉まっていて、抜け道でもない限り、フォーン城には行けないらしい。

フォーン城

CASTLE | ルーラ ○ | ▶P.320

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴
61	くものきょじん	120	192	69	かまいたちを放つ
63	ラリホーン	104	102	36	ラリホーやラリホーマを唱える
64	どれいへいし (ゾンビ)	61	87	24	—
81	フーセンドラゴン (ドラゴン)	184	170	63	かえんのいきを吐く、弾け飛ぶ
82	エビルドライブ	160	156	51	さみだれけんを放つ
86	ダークホーン	188	204	57	マホトーンを唱える
89	メダパニとかげ	106	141	64	メダパニを唱える
91	キメイラ	98	123	78	つめたいいきを吐く
92	スライムつむり	99	82	42	ヒャドやラリホーを唱える
93	バオー	200	186	74	おたけびをあげる

エリアガイド

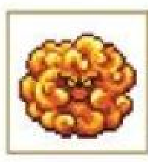
上の世界 魔術師の塔周辺





出現するモンスター


45 エビルポット
HP●44 EXP●88 G●33
特徴● ヒートギズモを呼ぶ


46 ヒートギズモ ※
HP●41 EXP●63 G●20
特徴● ひのいきを吐く、ギラを唱える


58 ストーンビースト
HP●64 EXP●98 G●44
特徴● ベギラマやアストロンを唱える


65 スーパーテンツク
HP●64 EXP●97 G●62
特徴● さそうおどりを踊る


66 おおイグアナ
HP●68 EXP●108 G●38
特徴● やけつくいきを吐く


68 バーニングブレス
HP●88 EXP●132 G●63
特徴● ひのいきやかえんのいきを吐く


69 メタルスライム メタル
HP●5 EXP●1350 G●75
特徴● 攻撃が効きにくい、すぐ逃げる


70 ポイズンキャロット
HP●73 EXP●94 G●33
特徴● どくのいきを吐く


71 きりさきピエロ
HP●76 EXP●132 G●78
特徴● しんくうぎりを放つ


73 ユニコーン
HP●128 EXP●144 G●54
特徴● ホイミを唱える、突き飛ばす


74 レッサーデーモン
HP●116 EXP●138 G●46
特徴● ルカナンを唱える


75 ウインドマージ ゾンビ
HP●125 EXP●108 G●68
特徴● バギマを唱える


77 ヘルゼーエン
HP●104 EXP●117 G●55
特徴● ベギラマやスカラを唱える


80 ばくだんいわ
HP●240 EXP●144 G●15
特徴● メガンテを唱える


88 こうもりはくしゃく
HP●113 EXP●99 G●82
特徴● マヌーサやベホイミを唱える

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア		
		1	2	3
45	エビルポット	×	×	○
46	ヒートギズモ ※	×	×	○
58	ストーンビースト	○	×	×
65	スーパーテンツク	×	×	○
66	おおイグアナ	○	×	○
68	バーニングブレス	○	×	×
69	メタルスライム	○	×	×
70	ポイズンキャロット	×	○	×
71	きりさきピエロ	○	○	○
73	ユニコーン	×	×	○
74	レッサーデーモン	○	○	○
75	ウインドマージ	×	○	○
77	ヘルゼーエン	×	×	○
80	ばくだんいわ	×	○	×
88	こうもりはくしゃく	×	○	×

※ エビルポットが呼んだときのみ出現。

TOWN

上の世界
すれちがいの館周辺

目標レベル ▶ Lv27

すれちがいの館

HALL OF HEROES

南西の大陸に人目を忍ぶように建てられた小さな館。旅人たちが夢を交換する憩いの場になっている。中を自由に歩くには、たくさんの人と夢を交換する必要があるらしいが……。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート

夢告白の舞台

- □ あやしいゆきぐに
- □ へいしのこや

夢告白の本に10人登録されたあと

- □ あかるいどくぬま
- □ うれしいゆきぐに
- □ とてもあやしいもり
- □ ねこのさんぽみち

夢告白の本に24人登録されたあと

- □ じょせいせんしのやま

探索のアドバイス

夢告白を友達と交換しよう

すれちがいの館では、すれちがい通信でほかのプレイヤーと夢告白を交換することができる。たくさん交換するとコメントがもらえたりするので、ぜひ遊んでみよう。詳しくはP.436を見てほしい。



⬅地下への階段は、女性が立っていて今は通れない。

目標レベル ▶ Lv27



フォーン城

CASTLE FOEHN

東西の内海を隔てる水門を代々管理してきた、フォーン王が治める城。鏡に閉じ込められたお姫様がいることで有名だが、今の王は姫を人目に触れないよう隠してしまったという。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

城内1階

- 教会
- 武器屋
- 防具屋
- ゴールド銀行



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ 150ゴールド
- □ ふしぎなきのみ
- □ うつくしそう
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

事件を解決したあと

- □ すいもんのカギ

気になる場所①



⬆城としては小さい造りながらも、中の施設は意外に充実している。

気になる場所②



⬆噴水や花が浮かんだ池など、水に関する設備が多く見られる。

人々の耳寄りなウワサ

あなたもカガミ姫のウワサを聞いてきたの？



入口近くにいる女性から、呪われたカガミ姫の話を聞ける。昔は誰でもカガミ姫を見物することができたようだが、現在の王様になってからは、非公開になってしまったらしい。

姫は鏡の中のままさ……



兵士の話によると、カガミ姫は何者かの呪いによって、鏡に閉じ込められてしまったとのこと。呪いを解く呪文も発見されたが、それでも救い出すことはできていないらしい。

ラーのかがみというものがあるって聞いたことがあるけど



ラーのかがみのウワサは、フォーン城にも届いていた。調理場にいる女性は、同じ鏡ということで、カガミ姫が閉じ込められている呪いの鏡と何か関係があるのか考えているようだ。

探索のアドバイス

大臣に話を聞いてみよう

カガミ姫にご執心と城内でウワサされているフォーン城の王様。会いにいくと不在で、そこには大臣しかいない。大臣に王様がどこへ行ったか聞いてみよう。



⬆最初に訪れたときは、兵士がいるため鏡の間へ近づくことはできない。



⬆フォーン王に会うことができれば、カガミ姫について詳しく教えてくれる。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
バトルアックス	4300	攻 +49
まどろみのけん	6300	攻 +65
まふうじのつえ NEW	6000	攻 +40
のこぎりがたな NEW	9800	攻 +54

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
みかわしのふく	3000	守 +28
ぎんのむねあて	3200	守 +36
まどうしのローブ NEW	4200	守 +37
あつでのよろい NEW	5000	守 +50
まほうのたて	5000	守 +20
てっかめん	3500	守 +25

店長のオススメ
まふうじのつえ

不思議な装飾が施されたこの杖は、魔力を解放すると敵の呪文を封じ込めることができるぜ。装備する必要はなくても、便利な道具として1本持っておいたらどうだ？



店長のオススメ
まどうしのローブ

このローブには魔法の力が込められていて、呪文を受けても効果をやわらげてくれますよ。魔法使いの方にオススメです！



目標レベル ▶ Lv28
熟練度 ▶ Lv99まで



ルーラでの訪問 ○

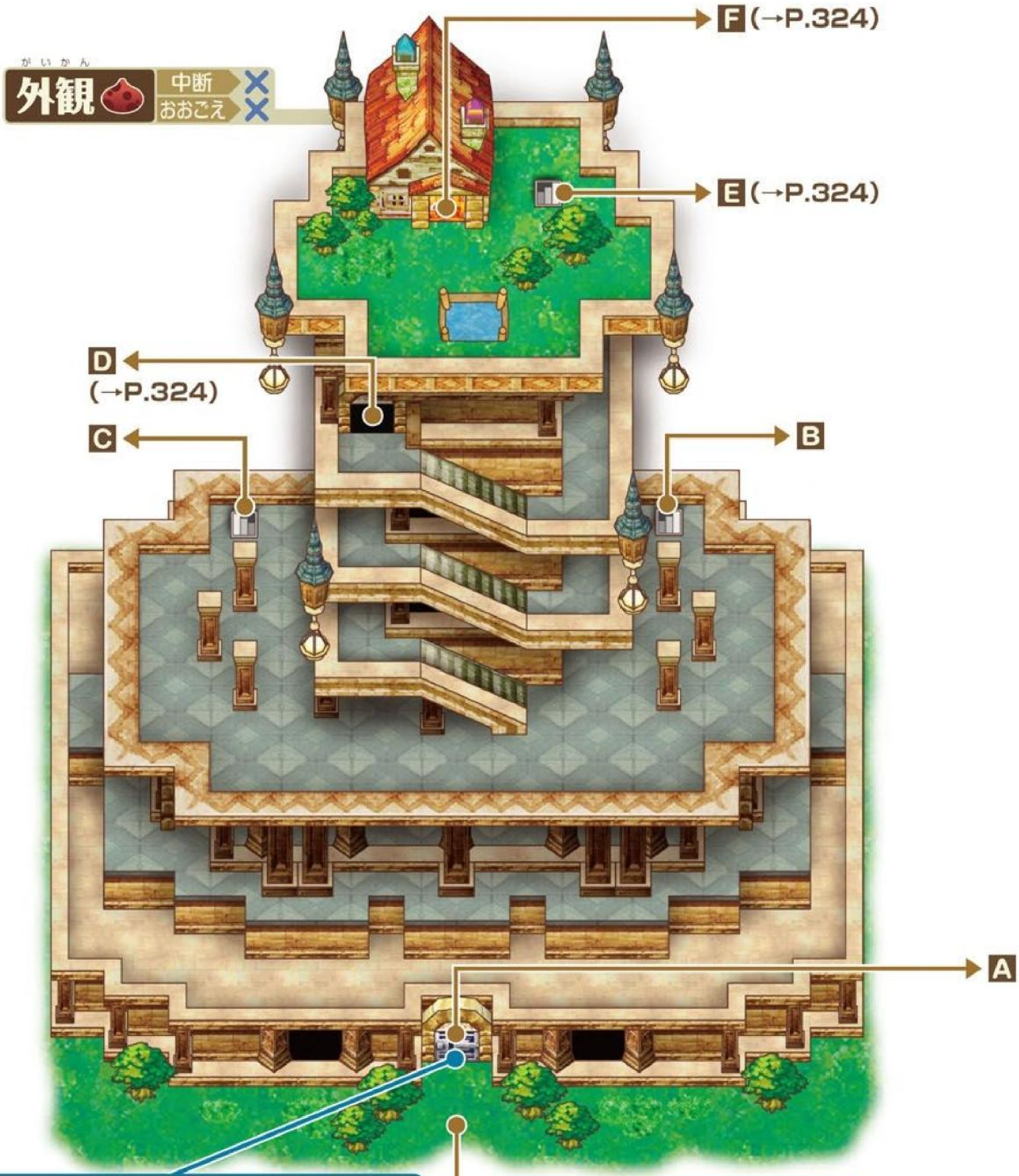


魔術師の塔

THE SORCERER'S SPIRE

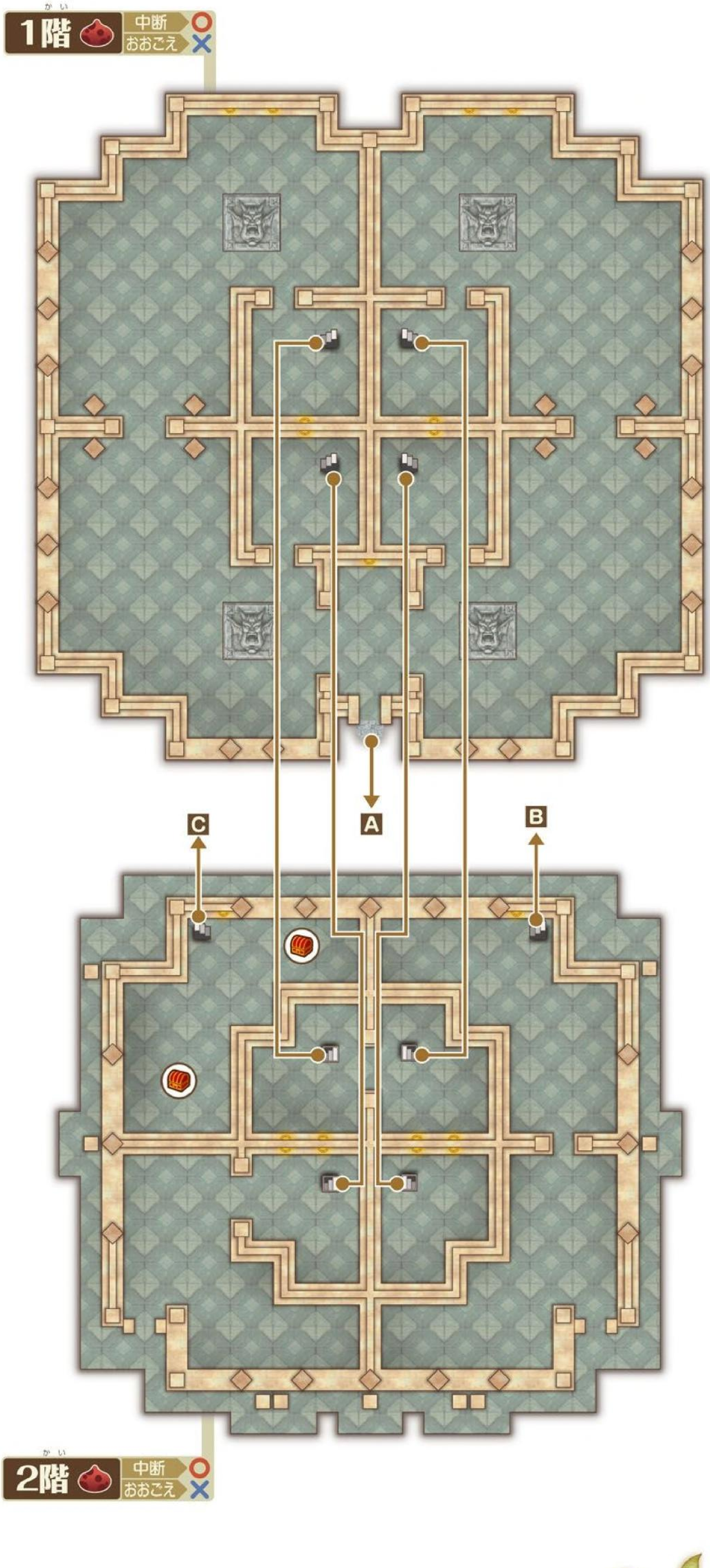
広大な砂漠の中央に位置する湖に囲まれた塔。入口の扉は魔力で閉ざされており、中に入ることはできない。また最上階は屋上庭園になっていて、悪名高い魔術師の住まいがある。

カギつきの扉	マップの回転
―	360°



魔術師の塔の入口の扉は普通の方法では開けられない

入口の扉は閉ざされていて、普通の方法では開けられない。開け方がわからないときは、フォーン城の大臣が言っていたことを思い出そう。


1階
中断 ○
おおこえ ×
A
B
C
2階
中断 ○
おおこえ ×

5階

中断 ○
おおごえ ×



ミラルゴの部屋

中断 ×
おおごえ ×

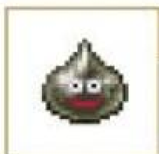


残さずゲット! アイテムチェックシート

- 2階 ちいさなメダル
- 2階 1300ゴールド
- ミラルゴの部屋 まほうのせいすい

出現するモンスター


47 ホイミスライム ※1
HP●38 EXP●39 G●21
特徴●ホイミを唱える


69 メタルスライム メタル
HP●5 EXP●1350 G●75
特徴●攻撃が効きにくい、すぐ逃げる


81 フーセンドラゴン ドラゴン
HP●184 EXP●170 G●63
特徴●かえんのいきを吐く、弾け飛ぶ


82 エビルドライブ
HP●160 EXP●156 G●51
特徴●さみだれけんを放つ


89 メダパニとかげ
HP●106 EXP●141 G●64
特徴●メダパニを唱える


90 ホラーウォーカー
HP●133 EXP●164 G●100
特徴●いなずまを呼び寄せる


91 キメイラ
HP●98 EXP●123 G●78
特徴●つめたいいきを吐く


92 スライムつむり
HP●99 EXP●82 G●42
特徴●ヒャドやラリホーを唱える


93 バオー
HP●200 EXP●186 G●74
特徴●おたけびをあげる


94 ヘルバイパー
HP●144 EXP●172 G●21
特徴●もうどくのきりを吐く


98 かくとうパンサー
HP●168 EXP●192 G●93
特徴●しんくうはを放つ


101 ホーンテッドミラー
HP●200 EXP●258 G●60
特徴●メラミやモシャスを唱える


111 ランプのまじん ※2
HP●304 EXP●300 G●69
特徴●かまいたちを放つ

※1 スライムつむりが呼んだときのみ出現。 ※2 ボス級モンスターが呼んだときのみ出現。

冒険をもっと楽しもう！



すいもんのカギを手に入れるまで

下の世界のふたつの内海を隔てていた水門を開くと、西側の内海へ船を出せるようになる。新しい町や島を探索してみよう。

いろいろなことにチャレンジしてみよう！

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

水門の外側を探索してみよう

フォーン王からもらったすいもんのカギを持っていれば、フォーン城の東にある水門を開けることができる。先へと船を進められるようになるので、行ったことがない場所を探索してみよう。また、ルーラでフォーン城に移動したときに、近くの海岸に船が接岸するようにもなるのだ。



⬅内海の西の方には浅瀬があって通れない。外海へ出られるのは、もう少し先になる。

内海（西側）から神の船であらたに上陸できるようになる場所



下の世界 内海(西側)・小島



出現するモンスター



179 マリンスライム
HP●72 EXP●144 G●84
特徴● スクルトを唱える



181 おおうつぼ
HP●144 EXP●117 G●54
特徴● 毒攻撃をする



184 アイアンタートル メタル
HP●112 EXP●158 G●96
特徴● たいあたりをする



180 フライングダック
HP●128 EXP●156 G●38
特徴● 仲間の作戦を勝手に変える



183 ヘルパイレーツ
HP●120 EXP●172 G●86
特徴● しっぷうづきを放つ



185 しびれくらげ
HP●76 EXP●92 G●40
特徴● やけつくいきを吐く

エリアガイド

下の世界 ペスカニの村周辺



出現するモンスター



47 ホイミスライム ※
HP●38 EXP●39 G●21
特徴● ホイミを唱える



81 フーセンドラゴン ドラゴン
HP●184 EXP●170 G●63
特徴● かえんのいきを吐く、弾け飛ぶ



82 エビルドライブ
HP●160 EXP●156 G●51
特徴● さみだれけんを放つ



86 ダークホーン
HP●188 EXP●204 G●57
特徴● マホトーンを唱える



91 キメイラ
HP●98 EXP●123 G●78
特徴● つめたいいきを吐く



92 スライムつむり
HP●99 EXP●82 G●42
特徴● ヒャドやラリホーを唱える



93 バオー
HP●200 EXP●186 G●74
特徴● おたけびをあげる



103 ブラッディハンド
HP●120 EXP●99 G●44
特徴● トロルや仲間を呼ぶ



104 キングイーター
HP●144 EXP●208 G●116
特徴● おたけびをあげる



105 トロル
HP●280 EXP●258 G●66
特徴● 痛恨の一撃を繰り出す



106 キングスライム
HP●212 EXP●240 G●138
特徴● ベホイミやザオラルを唱える

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア	
		1	2
47	ホイミスライム ※	○	○
81	フーセンドラゴン	×	○
82	エビルドライブ	×	○
86	ダークホーン	×	○
91	キメイラ	×	○
92	スライムつむり	○	○
93	バオー	×	○
103	ブラッディハンド	○	×
104	キングイーター	○	×
105	トロル	○	×
106	キングスライム	○	×

※ スライムつむりが呼んだときのみ出現。

TOWN

下の世界
ペスカニの村周辺

目標レベル ▶ Lv29

ペスカニの村

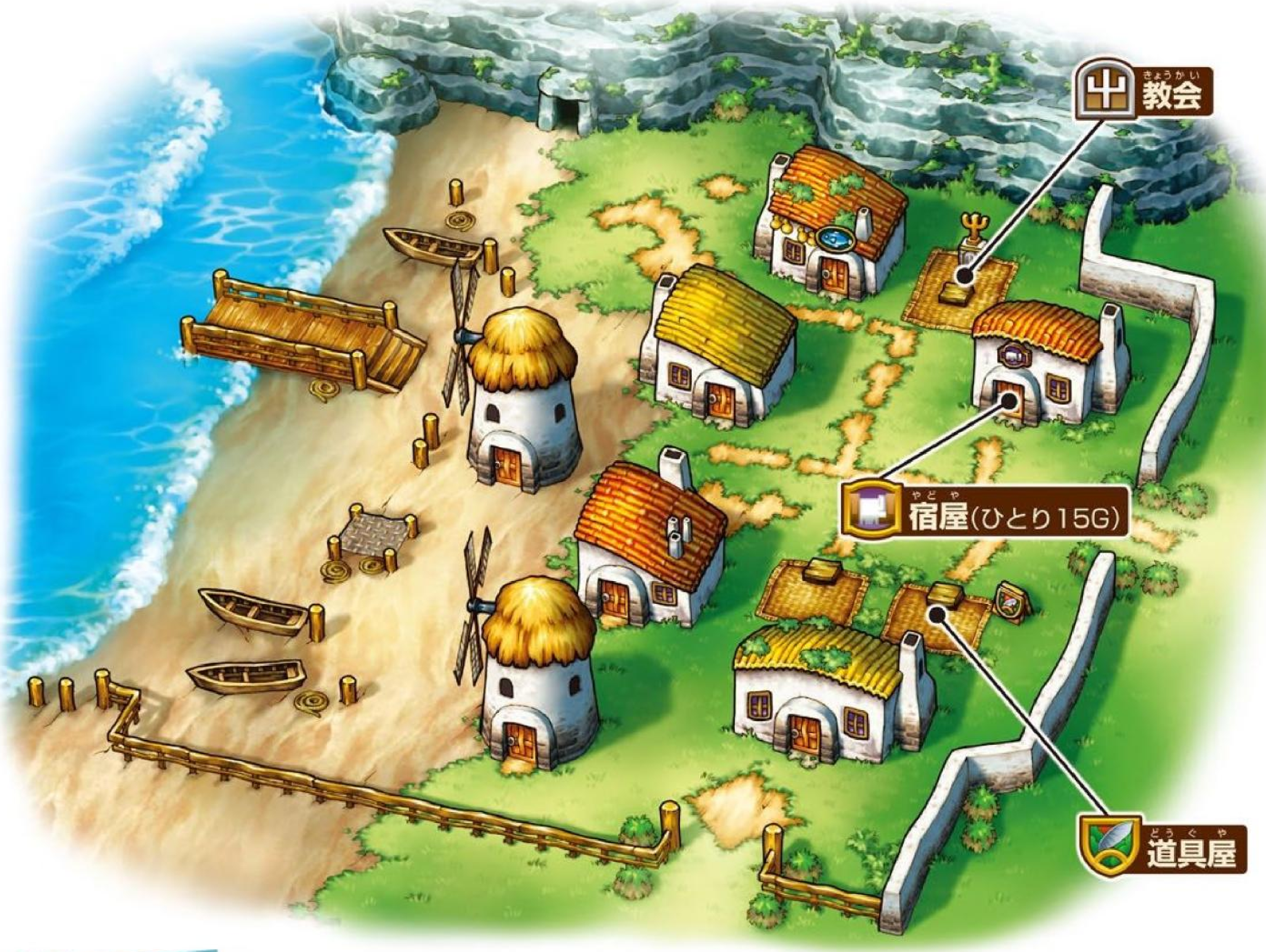
PESCANY

西の内海に面した小さな漁村で、村の北側には自然が作り出した洞くつがある。昔はたくさんの魚が捕れていたが、最近では波が荒れて魔物も現れるため、漁に出られないらしい。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 7ゴールド
- □ 60ゴールド
- □ まんげつそう
- □ まもりのたね
- □ ステテコパンツ
- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □ 「漁師の生き方」

気になる場所 1



⬆海には魔物が出るため漁ができず、船は岸にあげられたままになっている。

気になる場所 2



⬆海岸には、海風を受けて動いている風車を見ることができる。

人々の耳寄りなウワサ

オレっチは本当に見たんだよ



村の男性から、人魚を見たという話を聞くことができる。人魚を目当てに、この村を訪れている商人までいるようだ。男性が人魚を目撃した場所は北の岬の方だというが……。

ロブが村はずれの洞くつに行くんだよ



かつて腕利きの漁師だったロブは、最近妙にピリピリしているとのこと。さらに、ときどき村はずれの洞くつに行っているようだ。洞くつでいったい何をしているのだろうか？

悪いけど先客がいてね



魚屋の話によると、先客がいるため魚は売れないらしい。詳しく聞こうとしても、お届け物の時間だといって出かけてしまう。先客とは誰なのか、追いかけて確かめてみよう。

探索のアドバイス

ロブのあとをこっそりつけてみよう

お届け物をする魚屋についていくと、ロブの家に到着する。そこで魚屋に話しかけると魚屋は帰ってしまうのだ。そのあと、ロブがどこかへ出かける様子なので、こっそりあとをつけてみよう。



⬆家を出てゆっくりと歩いていくロブ。いったいどこへ向かうのだろうか？



⬆ロブに見つかってしまったときは、もう一度魚屋の店主に話しかけてみよう。

ショップガイド SHOP GUIDE

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
かいがらぼうし	250	守 +7
ピンクパール NEW	1500	か +40
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
まんげつそう	30	マヒを解く



店長のオススメ

まんげつそう

このあたりの海には、しびれくらげが出るようです。マヒすると動けなくなってしまうので、まんげつそうを持っておいた方がいいですよ。



店長のオススメ

ピンクパール

このピンクパールは、漁業が盛んなペスカニでしか買えませんよ！　身につけた女性は美しさに磨きがかかることまちがいナシ。ひとついかがですか？



DUNGEON

下の世界
ペスカニの村周辺

目標レベル ▶ Lv29



人魚の洞くつ

MERMAID CAVERN

ペスカニの村の北側にある洞くつ。一本道だが、中は暗く曲がりくねっており、見通しは悪い。海水が入り込んでいる場所もあり、釣りをするために訪れる村人もいるようだ。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

人々の耳寄りなウワサ

ロブ?　やつならたまにここへ来るぞ



ペスカニの村の北にある洞くつでは、釣りをしている老人がいる。老人はここで、周囲をうかがいながら洞くつの奥へコソコソ入っていくロブを何度も見かけたことがあるようだ。

探索のアドバイス

あとをつけるときは見つからないように身を隠そう

ロブのあとをつけて洞くつへ入ると、彼はときおり周りをうかがいながら、ゆっくりと奥へと進んでいく。ときどき後ろを振り向き、主人公たちを見つけるとロブは家に戻ってしまうのだ。物陰に身を隠しながら注意深く進んでいこう。

TOWN

下の世界
内海(東側)・岩礁・岬

目標レベル ▶ Lv29



人魚の集う岩場

MERMAID'S ROCK

東の内海にある岩場で、船で出入りすることができる。美麗な珊瑚や貝殻により彩られている岩場では、世にも美しい人魚の姿を見ることができると言われている。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

人魚たちに信頼してもらうには……?

人魚の集う岩場を訪れると、一瞬だが人魚の姿を見ることができる。しかし、人魚たちはすぐに逃げてしまい話を聞くこともできない。どうにかして人魚たちに信頼してもらえれば話を聞けるかも?



⬅人魚たちは、人間をかなり警戒しているようだ。

残さずゲット!
アイテムチェックシート
ペスカニの村の事件を解決したあと

- □ マーメイドハープ

冒険をもっと楽しもう！

マーメイドハープを手に入れるまで



下の世界の海の底には、まだ見ぬ世界が広がっている。マーメイドハープを使うと、海底のさまざまな場所へ行けるようになるのだ。

いろいろなことにチャレンジしてみよう！

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

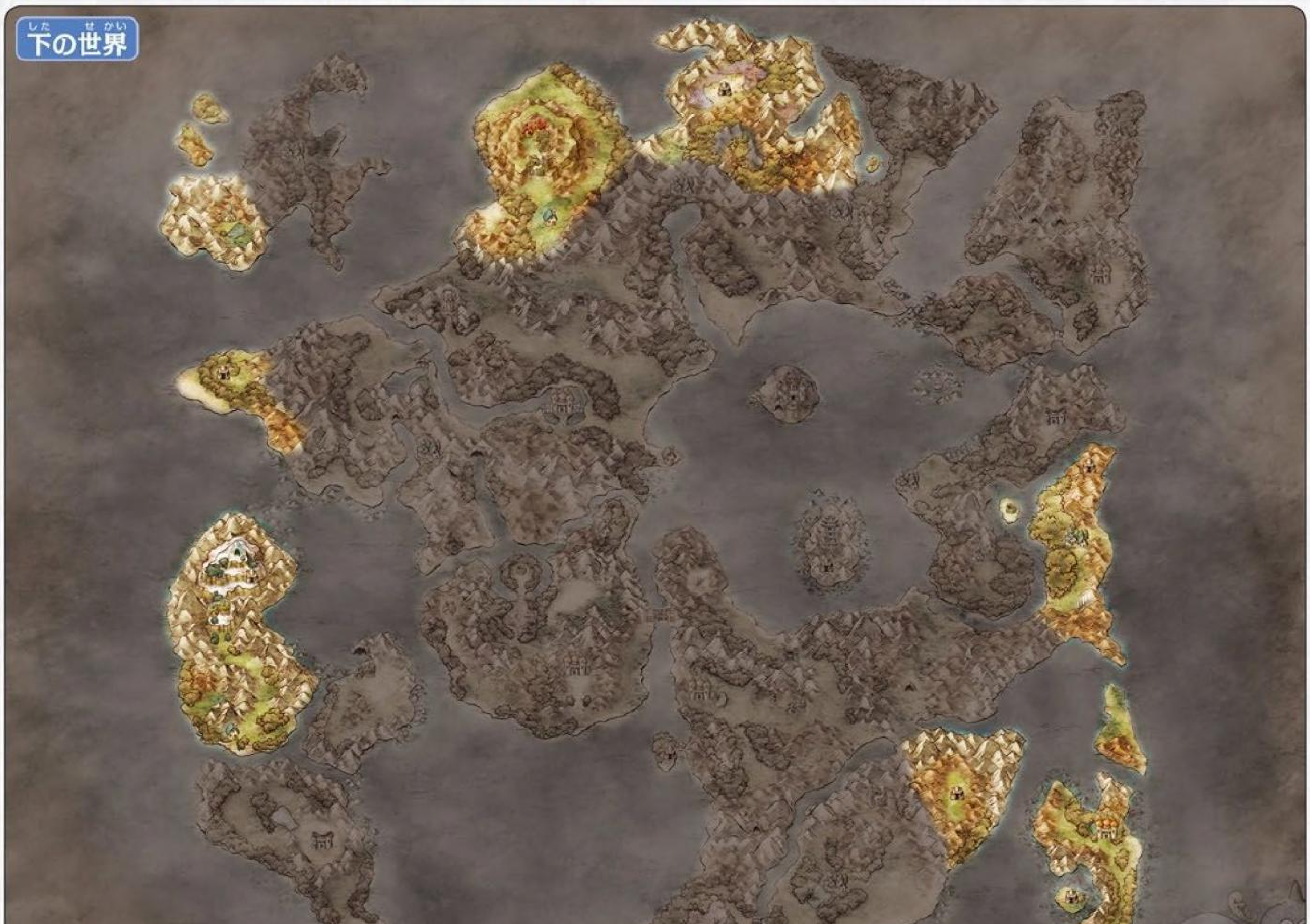
海底と外海が探索可能になる

マーメイドハープを使うと、海底を探索できるようになる。海底なら浅瀬にジャマされずに進めるので、これまで行くことができなかった外海も探索できるようになるのだ。なお、ルーラでトルッカの町とクリアベールの町へ飛んだときにも、船が近くの海岸に接岸するようになる。



⬅海底に出現する敵はかなり手ごわい。必要がなければ、できるだけ海上を移動しよう。

マーメイドハープを手に入れると神の船であらたに上陸できるようになる場所



海底から浮上して行ける場所がある

下の世界には岩山や浅瀬に囲まれて立ち入ることができない場所がいくつかある。そういった場所は、海底から浮上することで行くことができるようになるのだ。該当する場所は、ポルテの館と、ガンディーノ南西のほこらのふたつ。浮上できる場所を探して上陸してみよう。



⬅海上に浅瀬などの障害物がある場合は、浮上できない。別の場所を探してみよう。

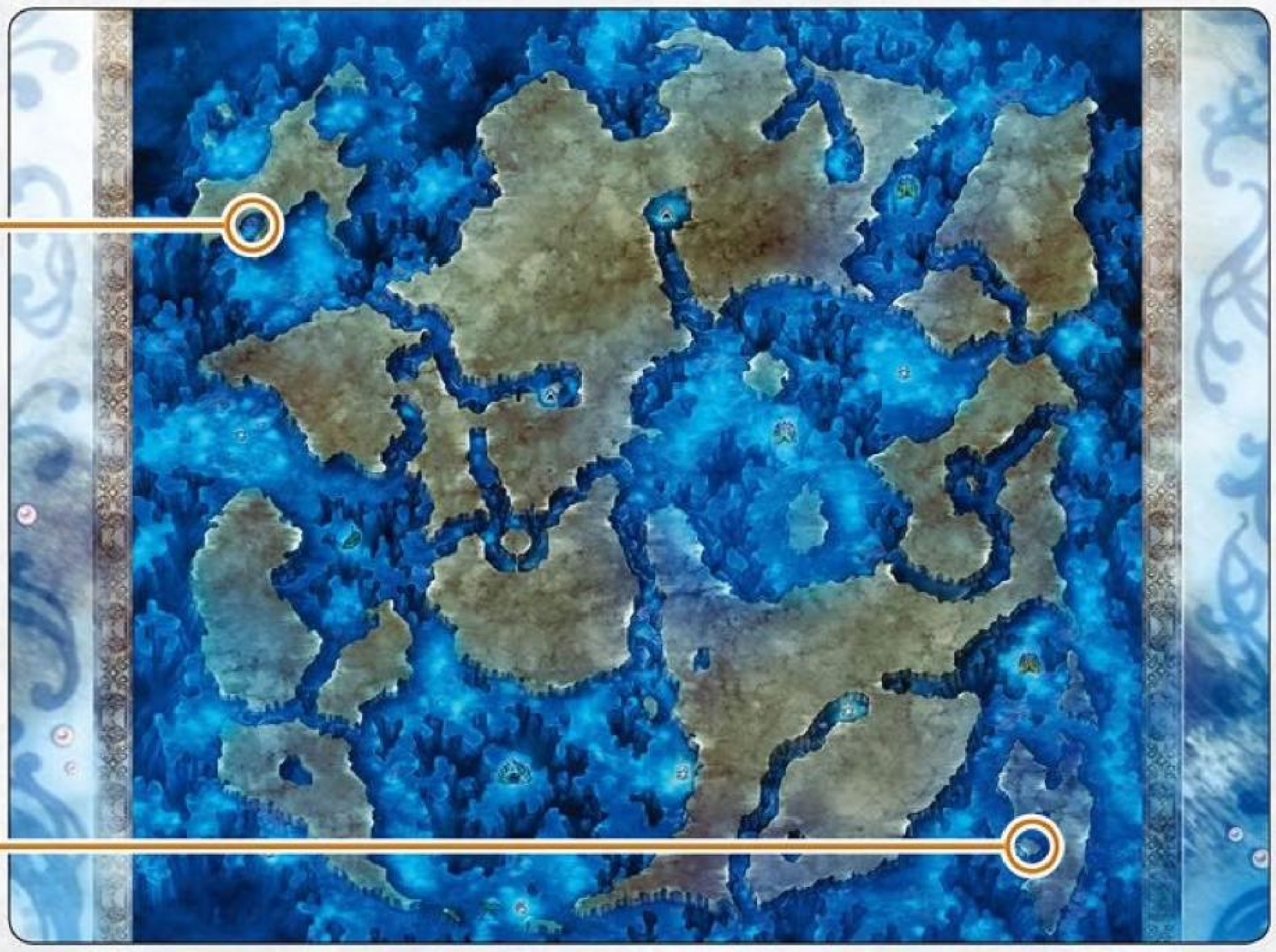
海底から浮上することで上陸可能な場所

ポルテの館

ポルテの館付近の海底には、陸地の中央へ続く道がある。その中心部から浮上すると、岩山に囲まれた湖に浮上できるのだ。そこからポルテの館に入れる。

ガンディーノ南西のほこら

浅瀬に囲まれているため入ることができないように見えるが、一カ所だけ海底から浮上できる場所がある。陸地の地形に沿って浮上できる場所を探そう。



井戸の中のお店で買い物をしよう

廃墟となったダーマ神殿の南に、船で上陸できる孤島がある。孤島には井戸があり、中では商人がお店を開いているのだ。売られている品々はどれも強力なものばかり。下にショップガイドとオススメの商品を掲載しているので、ほしいものがあれば買いにいってみるといいだろう。



⬅外海からダーマ神殿の東側にある川を上っていくと、すぐに発見できるはずだ。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
のこぎりがたな	9800	攻 +54
ウォーハンマー NEW	12000	攻 +64
ゾンビキラー NEW	18000	攻 +80
ほのおのブーメラン NEW	13000	攻 +65
ほのおのつるぎ NEW	22500	攻 +87

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ドラゴンメイル NEW	12000	守 +60
みずのはごろも NEW	14800	守 +65
ほのおのよろい NEW	15000	守 +70
スライムメット NEW	2000	守 +40
てっかめん	3500	守 +25
ちりょくのかぶと NEW	13000	守 +40

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
スライムピアス NEW	650	攻 +5
あみタイツ NEW	3200	守 +5

店長のオススメ

スライムピアス

キュートなスライムのフィギュアがついたピアスはいかがですか? ツボが刺激されて、より力を発揮できるんですよ!



迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q ディーネを送ることになったけど どこへ連れていけばいいの？

A どこかで人魚を見かけなかったか 思い出してみよう

ロブに頼まれてディーネを人魚の仲間が暮らしている場所に連れていくことになると、船で移動するときに、後ろにディーネがついてくるようになる。そのまま、船で仲間が暮らしている場所を探してみよう。ロブの話では、人魚はペスカニの村の北東にある海峡を越えた海で暮らしているという。以前にムドーの島の周辺などで人魚を見かけたことはないか、思い出してみよう。



⬅人魚の洞くつでロブと別れたあと、彼は自宅に戻っている。会いにいってみよう。



➡人魚たちが住む場所は、水門よりも北にあるとのことだ。東の内海へ行ってみよう。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

旅の仲間の話し声

たびのなかまのはなしごえ



アモス

場所▶海底



⬆アモスは船に弱いらしく、すぐ船酔いしてしまうみたいだが、それは海の中を移動しているときも同様らしい。



ハッサン

場所▶海底



⬆いつもは強気な発言が目立つハッサンだが、魔物に船の泡が割られないか、空気がもつのかなど、心配してばかりだ。



バーバラ

場所▶海底



⬆船が海底に行けるようになり、海の底に未知なる世界が広がっていることにバーバラは感心したようだ。

以前訪れた町へ再び行ってみると？

人々の会話の変化

ひとびとのかいわのへんか

ペスカニの村の女性



⬆立ち話をしているおばさんの話では、事件解決後、あらくれ者だったロブがおとなしくなったようだ。

ペスカニの村の老人



⬆漁に出られないことを嘆いていた老人。村の南東の海の底にいる魔物を倒せば、魚が捕れるのではと教えてくれる。

ペスカニの村の魚屋



⬆ロブへ魚を大量に売っていた魚屋。最近はロブが魚を買わなくなってしまったため、食べ飽きたのか心配している。

ふたつの大地をめぐる旅❸

伝説の武具を求めて



最強と呼ばれる武具はどこに？

衰えるどころか、魔物たちはさらに力を増しつつあった。そんななか主人公たちは伝説の武具の存在を耳にする。もしかすると強大な魔物に対抗する手段になるかもしれない。伝説を追うあらたな旅が始まった。

未知なる海底を探索



⬅不思議な泡で周りの空気ごと船を包み込み、海底の世界へと出発だ！



⬅建物のようなものがあるが、海底の世界にも人が住んでいるのだろうか？

すべてを手にした者は神の城へ導かれる







⬅伝説の武具をすべて身につけた者は神の城に行けるという言い伝えがある。



⬅竜の姿が描かれているほこら。床の紋章は何を意味しているのだろうか？

冒険フローチャート

- 下 沈没船
- 下 アモール西のほこら
- 上 格闘場南のほこら
- 上 スライム格闘場
- 下 マウントスノーの村
- 下 氷のほこら
- 下 マウントスノーの村
- 下 氷のほこら
- 下 マウントスノーの村
- 下 氷の洞くつ
- 下 マウントスノーの村
- 下 ロンガデセオの町
- 下 ロンガデセオ北墓場
- 下 ロンガデセオの町
- 下 海底神殿
- 上 カルベローナの町
- 下 ポルテの館
- 上 カルベローナの町
- 下 グレイス城
- ? グレイス城
- 下 グレイス城
- 下 ガンディーノ城下町
- 下 ガンディーノ城
- 下 不思議な洞くつ
- 下 山はだの道
- 下 ライフコッドの村
- 下 山はだの道
- 下 ライフコッドの村
- 下 レイドック城
- 下 ロンガデセオの町
- 下 聖なるほこら
- ? ヘルクラウド城
- 上 ゼニスの城
- 下 天馬の塔南のほこら
- 下 天馬の塔
- 上 ゼニスの城

P.406へ





下の世界 海底

レイドックの井戸

DUNGEON ルーラ × ▶P.404

残さずゲット! アイテムチェックシート

- 530ゴールド
- ちいさなメダル
- ちからのたて

マウントスノー北の海底のほこら

— ルーラ × —

伝説の剣について詳しく知っている老人が住んでいる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- ちいさなメダル

沈没船

DUNGEON ルーラ × ▶P.366

残さずゲット! アイテムチェックシート

- すばやさのたね
- あつでのよろい
- ガラスのくつ
- ちいさなメダル
- さいごのカギ

夢告白の舞台

- ようきにしずむふね

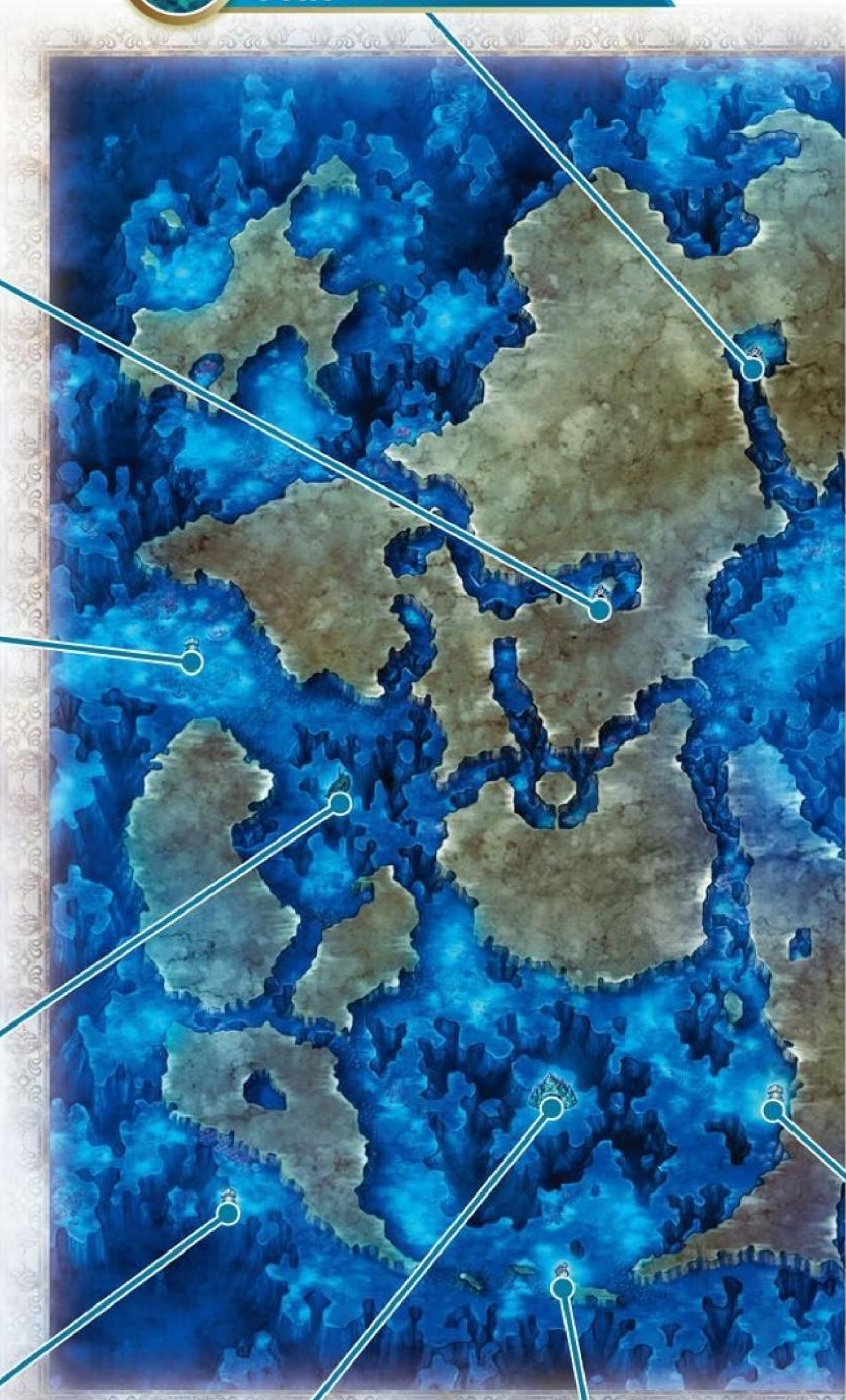
パノンのほこら

— ルーラ × —

海底にある教会。ここのシスターは、海底を漂っていた底抜けに明るい男性を助けたらしい。

命名神のほこら

— ルーラ × ▶P.472



海底神殿

DUNGEON ルーラ × ▶P.356

海底の宿屋

— ルーラ × —

(ひとり10G)

海底唯一の宿屋。ベホマンの友達のマリンスライムが宿泊している。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- ちいさなメダル

CASTLE ルーラ × —

ルビスの城

海底から世界を見守っているという、ルビスが住んでいる城。

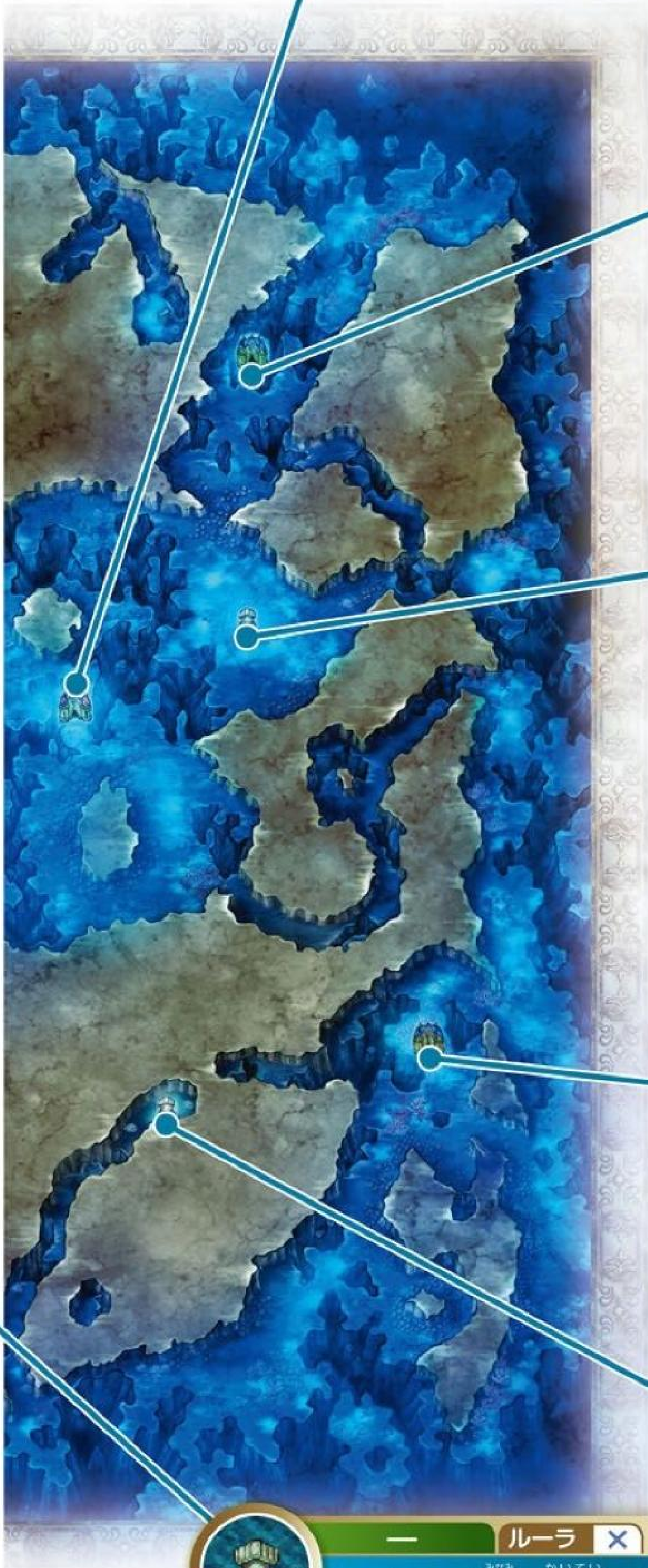
— ルーラ × ▶P.404

モンストル東の海底宝物庫

残さずゲット! アイテムチェックシート

さいごのカギを入手したあと

- □ グリンガムのムチ
- □ ふうじんのたて
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル



— ルーラ × —

人魚のすみか

人魚たちの住みか。人魚たちから、海底の建物のことを聞ける。

CASTLE ルーラ × —

ポセイドン城

すべての海を治める、ポセイドン王が住まう城。ポセイドン王は近頃、ある悩みを抱えているらしい。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ うみなりのつえ
- □ シルバートレイ
- □ メガザルのうでわ
- □ ちいさなメダル

夢告白の舞台 ゆめこくはくのぶたい

- □ ただならぬうみ

— ルーラ × —

ホルストック南の海底のほこら

伝説の魔法都市の生き残りというおばあさんが住んでいる。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ どくばり

夢告白の舞台 ゆめこくはくのぶたい

- □ うみのそこ

— ルーラ × —

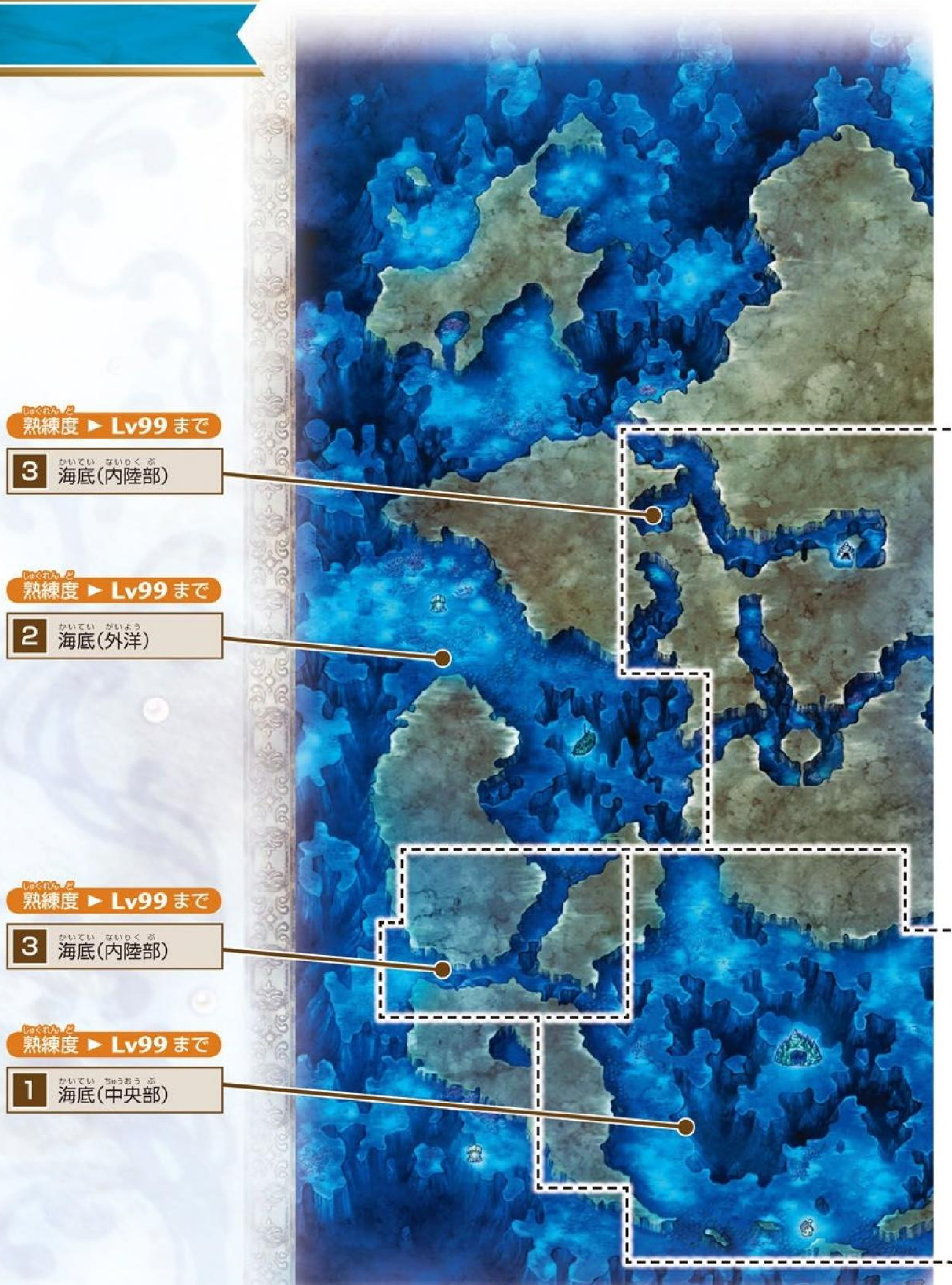
ホルコッタ東の海底のほこら

中には日記を握りしめた何者かのしかばねが横たわっている。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ふしぎなきのみ

海底



出現するモンスター


47 ホイミスライム ※
HP•38 EXP•39 G•21
特徴•ホイミを唱える


186 アクアハンター
HP•108 EXP•150 G•81
特徴•眠り攻撃をする


191 マリンギャング
HP•96 EXP•151 G•96
特徴•混乱攻撃をする


183 ヘルパイレーツ
HP•120 EXP•172 G•86
特徴•しっぷうづきを放つ


187 ヘルドラード
HP•120 EXP•135 G•102
特徴•ベギラマを唱える


192 オーシャンナーガ
HP•192 EXP•202 G•112
特徴•やけつくいきを吐く


185 しびれくらげ
HP•76 EXP•92 G•40
特徴•やけつくいきを吐く


190 グレートペリカン
HP•120 EXP•160 G•92
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


193 ディープバイター
HP•200 EXP•210 G•134
特徴•マホカンタを唱える

※ グレートペリカンが呼んだときのみ出現。





194 マッドロブスター
HP•176 EXP•190 G•123
特徴•いなずまを呼び寄せる



195 ディゴング ドラゴン
HP•320 EXP•288 G•144
特徴•たいあたりをする



196 オクトセントリー
HP•200 EXP•234 G•152
特徴•ラリホーマやザオラルを唱える



197 キングマーマン
HP•264 EXP•360 G•300
特徴•もうどくのきりを吐き出す

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
47	ホイミスライム ※	○	○	×
183	ヘルパイレーツ	×	○	×
185	しびれくらげ	○	×	○
186	アクアハンター	○	○	×
187	ヘルドラード	○	×	×
190	グレートペリカン	○	○	×
191	マリンギャング	○	○	○
192	オーシャンナーガ	○	×	○
193	ディープバイター	×	○	○
194	マッドロブスター	×	○	○
195	ディゴング	○	○	○
196	オクトセントリー	×	×	○
197	キングマーマン	×	×	○

下の世界 外海・岬

アモール西のほこら

— ルーラ × —

下の世界の一番西にあるほこら。どこかとつながっている井戸がある。



要注意モンスター

キングマーマン



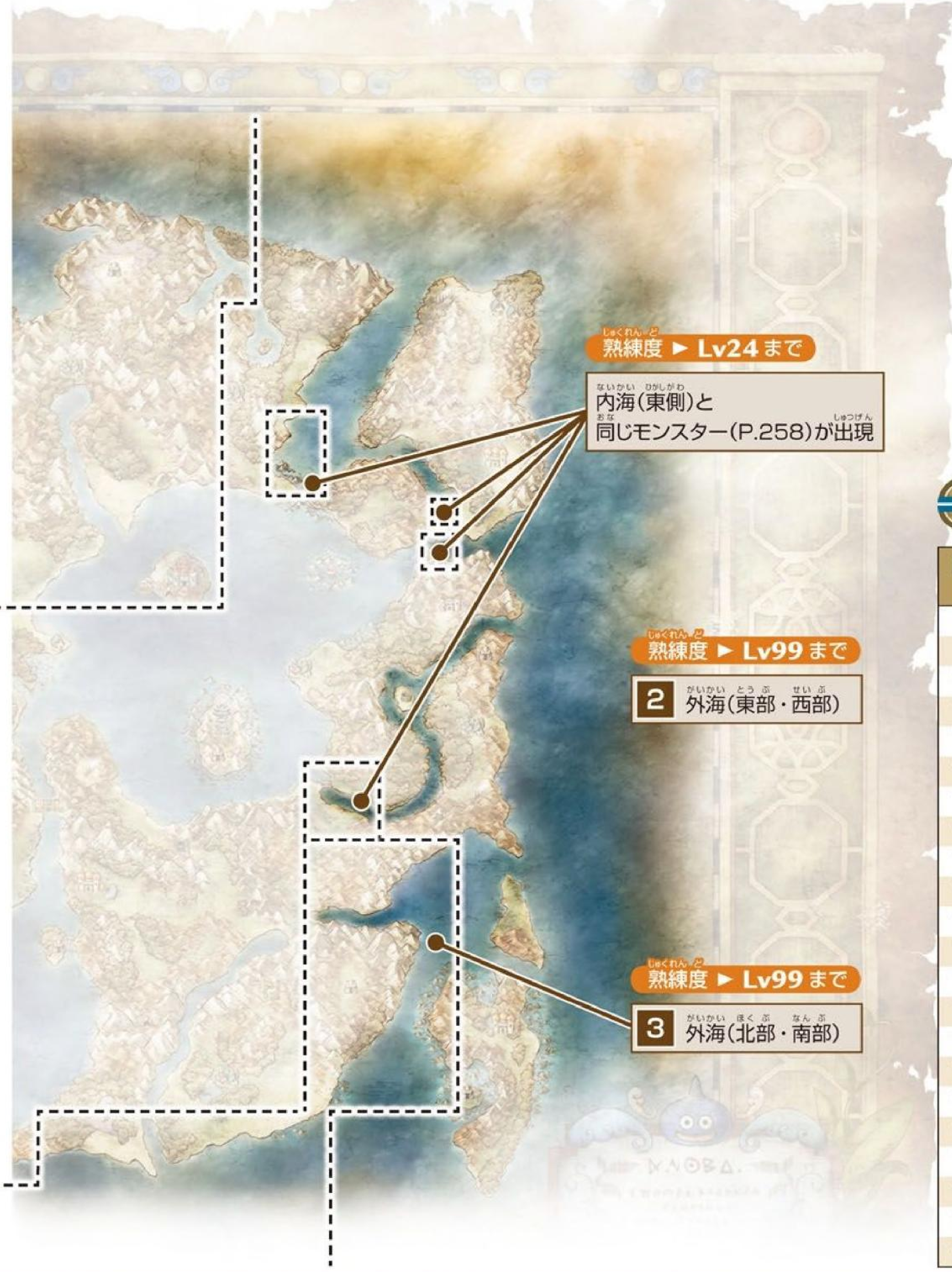
ときおりもうどくのきりを吐いて、こちらを猛毒状態にしてくる。よく効く攻撃はないので、バイキルトを使い直接攻撃のダメージを増やして戦おう。

出現するモンスター

No.	名前	HP	EXP	G	特徴	種別
47	ホイミスライム ※	38	39	21	ホイミを唱える	
86	ダークホーン	188	204	57	マホトーンを唱える	
110	のろいのランプ	120	175	57	ランプのまじんを呼ぶ	
111	ランプのまじん	304	300	69	かまいたちを放つ	
115	ハイオーク	200	252	78	痛恨の一撃を繰り出す	
116	ストロングアニマル	200	285	88	鋭い牙でかみつく	
117	パペットマン	128	195	82	ふしぎなおどりを踊る	
118	ドラゴンソルジャー	248	372	108	痛恨の一撃を繰り出す	ドラゴン
119	フロストギズモ	132	192	51	こおりのいきを吐く	
136	はぐれメタル	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる	メタル
182	オーシャンキング	160	200	104	かえんのいきを吐く	ドラゴン
184	アイアンタートル	112	158	96	たいあたりをする	メタル

※ グレートペリカンが呼んだときのみ出現。





モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
47	ホイミスライム ※	×	○	○
86	ダークホーン	○	×	×
110	のろいのランプ	○	×	×
111	ランプのまじん	○	×	×
115	ハイオーク	○	×	×
116	ストロングアニマル	○	×	×
117	パペットマン	○	×	×
118	ドラゴンソルジャー	○	×	×
119	フロストギズモ	○	×	×
136	はぐれメタル	○	×	×
182	オーシャンキング	×	○	×
184	アイアンタートル	×	○	×
186	アクアハンター	×	×	○
187	ヘルドラード	×	○	×
188	マッドウェーブ	×	×	○
189	オンディーナ	×	○	×
190	グレートペリカン	×	○	○
191	マリンギャング	×	○	○
192	オーシャンナーガ	×	×	○
193	ディープバイター	×	×	○
196	オクトセントリー	×	×	○
197	キングマーマン	×	×	○



186 アクアハンター
HP•108 EXP•150 G•81
特徴•眠り攻撃をする



187 ヘルドラード
HP•120 EXP•135 G•102
特徴•ベギラマを唱える



188 マッドウェーブ
HP•128 EXP•142 G•84
特徴•つなみを呼び寄せる



189 オンディーナ ゾンビ
HP•200 EXP•106 G•126
特徴•ベホイミやザオリクを唱える



190 グレートペリカン
HP•120 EXP•160 G•92
特徴•ホイミスライムを呼ぶ



191 マリンギャング
HP•96 EXP•151 G•96
特徴•混乱攻撃をする



192 オーシャンナーガ
HP•192 EXP•202 G•112
特徴•やけつくいきを吐く



193 ディープバイター
HP•200 EXP•210 G•134
特徴•マホカンタを唱える



196 オクトセントリー
HP•200 EXP•234 G•152
特徴•ラリホーマやザオラルを唱える



197 キングマーマン
HP•264 EXP•360 G•300
特徴•もうどくのきりを吐き出す

上の世界 スライム格闘場周辺





TOWN ルーラ ○ ▶P.344

スライム格闘場

熟練度 ▶ Lv32まで

格闘場北の占いの館周辺(中央部)と同じモンスター(P.314)が出現

熟練度 ▶ Lv24まで

1 スライム格闘場周辺(中央部)

— ルーラ × —

格闘場西の井戸

井戸の中に井戸がある不思議な場所。どこか別の世界とつながっているようだが……。

熟練度 ▶ Lv24まで

1 スライム格闘場周辺(中央部)

熟練度 ▶ Lv99まで

2 スライム格闘場周辺の海上(西部)

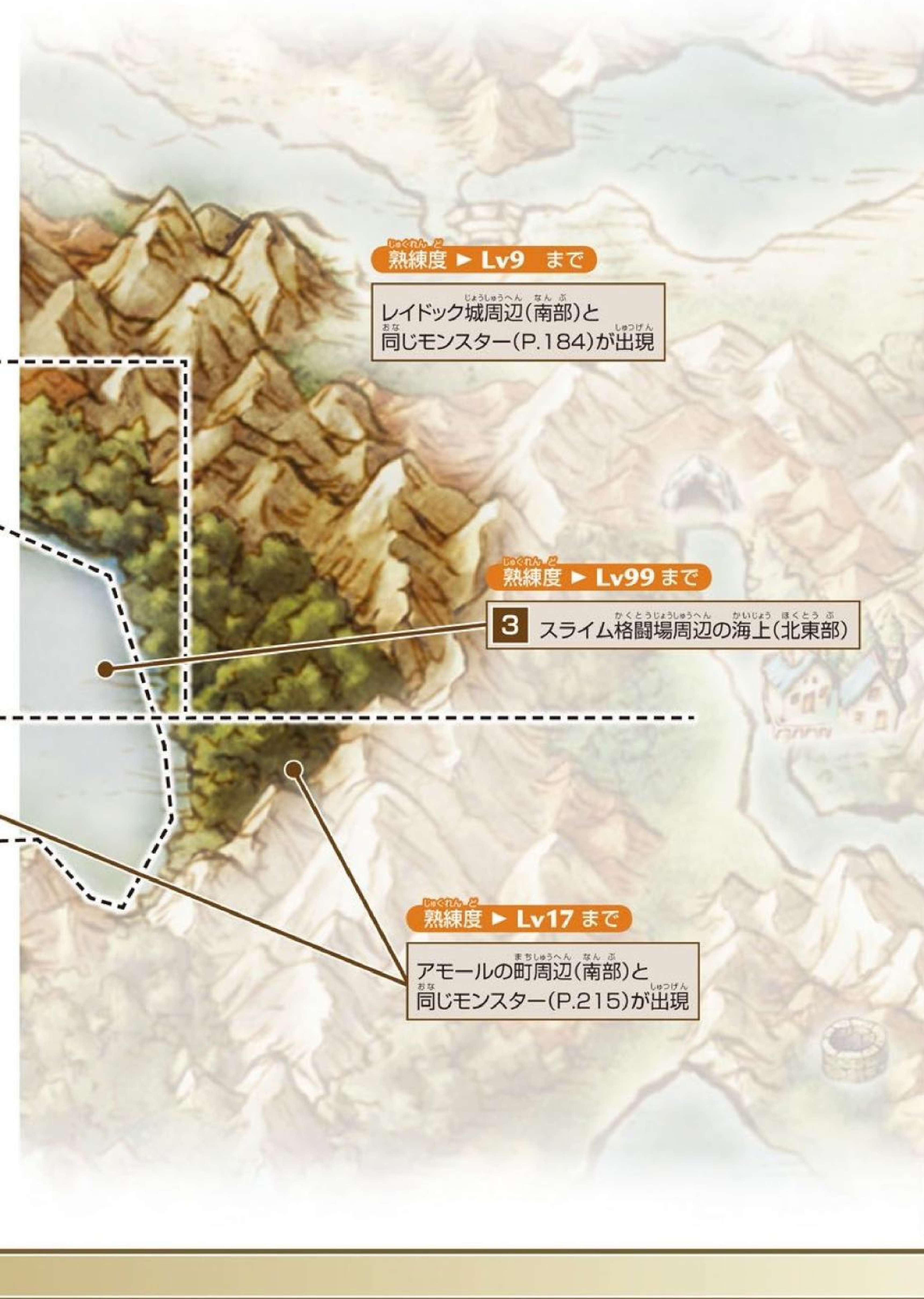
— ルーラ × —

格闘場南のほこら

ほこらの中には近くにある水門を開くためのスイッチがある。

出現するモンスター

No.	モンスター	種別	HP	EXP	G	特徴
—	スライム(合体)		120	28	21	合体してキングスライムになる
69	メタルスライム	メタル	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
84	メタルライダー	メタル	144	150	72	もろばぎりを放つ
95	ぶちスライムベス		80	75	58	こちらの攻撃をまねする
101	ホーンテッドミラー		200	258	60	メラミやモシャスを唱える
106	キングスライム		212	240	138	ベホイミやザオラルを唱える
112	ベホマスライム		136	144	51	ベホマやマホトラを唱える
118	ドラゴンソルジャー	ドラゴン	248	372	108	痛恨の一撃を繰り出す
119	フロストギズモ		132	192	51	こおりのいきを吐く



モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3
—	スライム(合体)	○	×	×
69	メタルスライム	○	×	×
84	メタルライダー	○	×	×
95	ぶちスライムベス	○	×	×
101	ホーンテッドミラー	○	×	×
106	キングスライム	○	×	×
112	ベホマスライム	○	×	×
118	ドラゴンソルジャー	○	×	×
119	フロストギズモ	○	×	×
177	キラーウェーブ	×	×	○
180	フライングダック	×	○	○
181	おおうつぼ	×	○	×
182	オーシャンキング	×	○	○
183	ヘルパイレーツ	×	○	○
184	アイアンタートル	×	○	○
185	しびれくらげ	×	×	○
186	アクアハンター	×	○	○
187	ヘルドラード	×	×	○


177 キラーウェーブ
HP•88 EXP•138 G•24
特徴•つなみを呼び寄せる


180 フライングダック
HP•128 EXP•156 G•38
特徴•仲間の作戦を勝手に変える


181 おおうつぼ
HP•144 EXP•117 G•54
特徴•毒攻撃をする


182 オーシャンキング ドラゴン
HP•160 EXP•200 G•104
特徴•かえんのいきを吐く


183 ヘルパイレーツ
HP•120 EXP•172 G•86
特徴•しっぷうづきを放つ


184 アイアンタートル メタル
HP•112 EXP•158 G•96
特徴•たいあたりをする


185 しびれくらげ
HP•76 EXP•92 G•40
特徴•やけつくいきを吐く


186 アクアハンター
HP•108 EXP•150 G•81
特徴•眠り攻撃をする


187 ヘルドラード
HP•120 EXP•135 G•102
特徴•ベギラマを唱える

TOWN

上の世界
スライム格闘場周辺

目標レベル ▶ Lv29

スライム格闘場

SLIME ARENA

水門の先にあるスライムたちが闘う秘密の格闘場で、各地から一攫千金を狙う調教師たちが集まっている。建物内は床や柱、窓までもがスライムの形をした装飾が施されている。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

格闘場内1階

- 宿屋(ひとり30G)
- 酒場
- ルイーダの店



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ スライムのふく
- □ ちいさなメダル
- □ スライムアーマー ※
- □ ちいさなメダル ※
- □ ちいさなメダル ※

※ スライムだけが入れる場所で入手できる。

気になる場所①



⬆スライムの装飾が施された門が、一行を出迎えてくれるのだ。

気になる場所②



⬆地下の格闘場では、スライムと魔物の戦いが日夜行われている。

人々の耳寄りなウワサ

ここはスライムしか入れませんよ



このスライム格闘場には、スライム専用の出入口がある。奥には出場を控えたスライムたちが待機しているらしい。パーティメンバーを仲間のスライムだけにして、中に入ってみよう。

今一番強いチャンプの石像だ



スライム格闘場の奥には、最強のスライムであるチャンプの石像が飾られている。そのチャンプは、地下でスラッジとともに戦いを見学している。いずれは挑戦してみたいものだ。

わしは強いスライムが大好きじゃ



スライム格闘場のオーナー、スラッジは、勝ち抜いたスライムには賞品をプレゼントしているとのこと。また、自身もこの世界では右に出る者がいないほどのスライム調教師のようだ。

探索のアドバイス

仲間のスライムを連れて格闘場に挑戦してみよう

仲間スライムのみが参加できるスライム格闘場。スライムが仲間になっていなければ参加できないので、もし仲間にしていないのなら、P.057からの「旅の仲間たち」を読んで探してみよう。ちなみに、参加できるランクは敵の強さによって8段階ある。ランクが高いほど参加費用が高額になるが、優勝したときの賞品も豪華だ。冒険の合間に挑戦しよう。



⬆出場させたスライムは自分の判断で行動する。命令することはできないのだ。



知識のタネ スライムたちの本音を聞いてみよう

ふだんは話しかけても何を言っているかわからないスライムたち。じつはパーティメンバーをスライムだけにして話しかけると、言葉を理解することができるのだ。育て親の思惑とはまったく逆のことを考えていたりするなど、いろいろおもしろい話が聞けるので試してみてほしい。なお、パーティメンバーがスライムだけのときに人間に話しかけたときも、ふだんとはちがった受け答えになる。



⬅控え室のホイミスライムはHPとMPを全回復してくれるのだ。



⬅なかには主人について、いろいろ思うところがあるスライムも。

エリアガイド

下の世界 マウントスノーの村周辺

DUNGEON ルーラ × ▶P.350
氷の洞くつ

— ルーラ × —
氷のほこら

TOWN ルーラ ○ ▶P.348
マウントスノーの村

— ルーラ × —
マウントスノーふもとの宿

(ひとり20G)

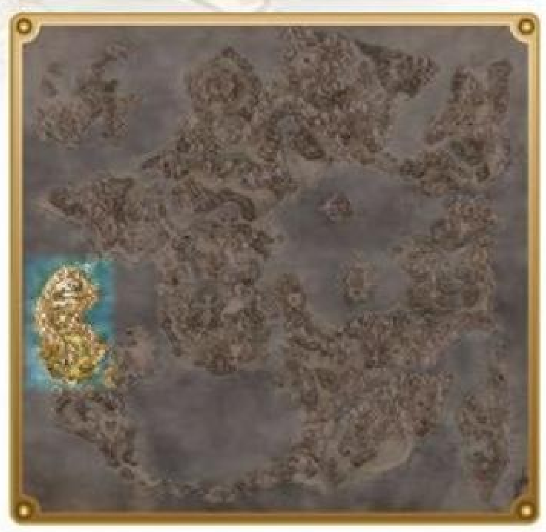
残さずゲット! アイテムチェックシート
- ちいさなメダル



熟練度 ▶ Lv99まで
1 マウントスノーの村周辺(南西部)

熟練度 ▶ Lv99まで
2 マウントスノーの村周辺(中央部)

熟練度 ▶ Lv99まで
ペスカニの村周辺(西部)と同じモンスター(P.327)が出現



出現するモンスター


75 ウインドマージ ゾンビ
HP●125 EXP●108 G●68
特徴● バギマを唱える


98 かくとうパンサー
HP●168 EXP●192 G●93
特徴● しんくうはを放つ


101 ホーンテッドミラー
HP●200 EXP●258 G●60
特徴● メラミやモシャスを唱える


102 じゃしんぞう
HP●184 EXP●260 G●52
特徴● やけつくいきを吐く


103 ブラッディハンド
HP●120 EXP●99 G●44
特徴● トロルや仲間を呼ぶ


104 キングイーター
HP●144 EXP●208 G●116
特徴● おたけびをあげる


105 トロル
HP●280 EXP●258 G●66
特徴● 痛恨の一撃を繰り出す


106 キングスライム
HP●212 EXP●240 G●138
特徴● ベホイミやザオラルを唱える


107 バルンバ ドラゴン
HP●240 EXP●259 G●76
特徴● かえんのいきを吐く


108 イーブルフライ ドラゴン
HP●152 EXP●183 G●118
特徴● メダパニダンスを踊る


110 のろいのランプ
HP●120 EXP●175 G●57
特徴● ランプのまじんを呼ぶ


111 ランプのまじん ※1
HP●304 EXP●300 G●69
特徴● かまいたちを放つ


112 ベホマスライム
HP●136 EXP●144 G●51
特徴● ベホマやマホトラを唱える


120 リビングデッド ゾンビ
HP●160 EXP●204 G●38
特徴● ひゃくれつなめをする

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
75	ウインドマージ	×	○
98	かくとうパンサー	○	×
101	ホーンテッドミラー	○	○
102	じゃしんぞう	○	×
103	ブラッディハンド	×	○
104	キングイーター	○	×
105	トロル	×	○
106	キングスライム	×	○
107	バルンバ	×	○
108	イーブルフライ	○	○
110	のろいのランプ	×	○
111	ランプのまじん ※1	×	○
112	ベホマスライム	○	○
120	リビングデッド	○	○

※1 のろいのランプが呼んだときのみ出現。

エリアガイド

下の世界 ロンガデセオの町周辺



熟練度 ▶ Lv14まで

1 ロンガデセオの町周辺(北部)

熟練度 ▶ Lv99まで

2 ロンガデセオの町周辺(南部)



ロンガデセオ北墓場
— ｜ルーラ × ｜ —

ロンガデセオの北にある墓地。町で亡くなった人たちはここに眠っているようだが、訪れる人は少ない。

残さずゲット! アイテムチェックシート
- □ ちいさなメダル

ダーマ南の井戸
— ｜ルーラ × ｜ ▶P.332

井戸の中にお店があり、強力な武器や防具を買うことができる。商品についてはP.332を参照。

ロンガデセオの町
TOWN ｜ルーラ ○ ｜ ▶P.354

ロンガデセオ南の大地の階段
— ｜ルーラ × ｜ —

出現するモンスター

12 ギズモ
HP•15 EXP•15 G•12
特徴•メラを唱える

14 バブルスライム
HP•15 EXP•19 G•10
特徴•毒攻撃をする

15 スライム
HP•9 EXP•5 G•3
特徴•—

18 ハエまどう
HP•20 EXP•22 G•21
特徴•ヒャドを唱える

20 ビッグフェイス
HP•20 EXP•25 G•15
特徴•身を守る

22 ベビーゴイル
HP•25 EXP•28 G•10
特徴•ギラを唱える

95 ぶちスライムベス
HP•80 EXP•75 G•58
特徴•こちらの攻撃をまねする

97 アックスドラゴン ドラゴン
HP•296 EXP•300 G•90
特徴•まじんぎりを放つ

103 ブラッディハンド
HP•120 EXP•99 G•44
特徴•トロルや仲間を呼ぶ

105 トロル ※2
HP•280 EXP•258 G•66
特徴•痛恨の一撃を繰り出す

106 キングスライム
HP•212 EXP•240 G•138
特徴•ベホイミやザオラルを唱える

107 バルンバ ドラゴン
HP•240 EXP•259 G•76
特徴•かえんのいきを吐く

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
12	ギズモ	○	×
14	バブルスライム	○	×
15	スライム	○	×
18	ハエまどう	○	×
20	ビッグフェイス	○	×
22	ベビーゴイル	○	×
95	ぶちスライムベス	×	○
97	アックスドラゴン	×	○
103	ブラッディハンド	×	○
105	トロル ※2	×	○
106	キングスライム	×	○
107	バルンバ	×	○

※2 ブラッディハンドが呼んだときのみ出現。

TOWN

下の世界
マウントスノーの村周辺

目標レベル ► Lv29



マウントスノーの村

MOUNT SNOW

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

万年雪が降り積もる高山にある村で、山で伐採できる針葉樹の丸太を使った三角屋根の建物が建ち並んでいる。現在は激しい吹雪が吹き荒れ、村中が凍りついてしまっている。



残さずゲット! アイテムチェックシート

- けがわのフード
- ちいさなメダル

さびたつるぎを入手したあと

- デセオのパス

読書の記録

- 「時間とザンゲ」

気になる場所①



⬆吹雪の中で雪だるまが立っている。この村の子供が作ったのだろうか？

気になる場所②



⬆一年中、雪が降る厳しい気候のためか、村には針葉樹が多く見られる。

※1 特定の時期まで利用できない。 ※2 特定の時期まで冒険の書への記録しかできない。

人々の耳寄りなウワサ

……



村にはものすごい吹雪が吹いており、村の外にいる人々は凍りついてしまっている。建物の中にいる人も同様で、誰ひとりとして話しかけても返事がない。この村にいったい何が？

こんな村になんの用だね?



村の唯一の生存者である老人に会うと、さっさと立ち去れと軽くあしらわれてしまう。別れ際に北東のほこらには近づくなと警告されるが、もしかしたら今の状況と関係があるのかも？

この村のありさまはいったい……



宿屋にいる旅の戦士も、村のありさまに驚いている。しかたなく勝手に泊まっている彼は、お金を預かって泊めてくれる。預けたお金の行き先が気になるが、とりあえず休めるようだ。

探索のアドバイス

村にあるお店はあとから利用できるようになる

人々が凍りついているため、村にあるお店は利用できない。さいわい宿屋と教会は利用できるので、周囲を探索する前に冒険の書に記録しておくといい。



⬆教会でお祈りはできないが、冒険の書に記録をすることはできる。



⬆村で売られている装備品はかなり強力。あとで訪れたときに買うといい。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのキバ	2000	攻 +35
はがねのムチ	7400	攻 +65
まどろみのけん	6300	攻 +65
のこぎりがたな	9800	攻 +54
ウォーハンマー	12000	攻 +64
あつでのよろい	5000	守 +50

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動

店長のオススメ

ウォーハンマー

この武器は、おおかなづちよりもさらに硬質な素材でできたものだ。重いぶん力のあるヤツにしか扱えないが、当たれば威力は大きいぜ！



店長のオススメ

あつでのよろい

村の近くに現れる魔物は吹雪を吹いたりしてくるんだ。寒さに強いこのあつでのよろいを着込んでおけば、どんな寒さだってへっちゃらだぜ。





下の世界
マウントスノーの村周辺

目標レベル ▶ Lv29
熟練度 ▶ Lv99まで



氷の洞くつ

ICE CAVE

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

標高数千メートルにも及ぶ高山の頂にある洞くつ。中は一面氷におおわれていて、歩くこともままならない。扉は閉ざされており、合い言葉を告げることで奥へと進めるようになる。

地下1階−A

中断 ○
おおごえ ✕



すべる床の性質を理解しておこう

氷の床に足を踏み入れると、進行方向にすべってしまう。一度すべり出すと、地面のところまで進むか、障害物に当たるまで止まることができないのだ。

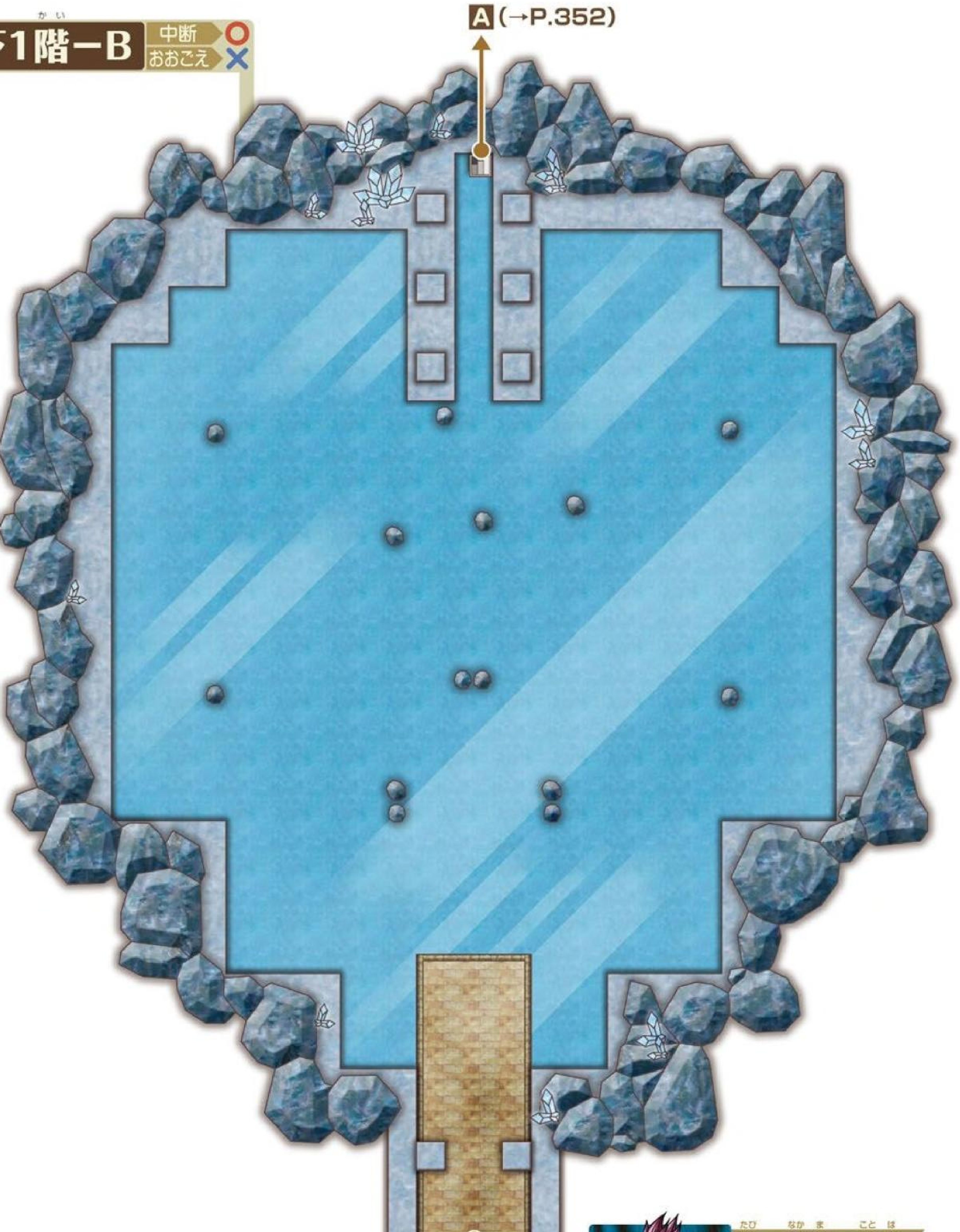
マウントスノーの村周辺へ（→P.346）

残さずゲット！
アイテムチェックシート

□	地下2階−A	1900ゴールド
□	地下3階−A	ちいさなメダル
□	剣の祭壇	さびたつるぎ

地下1階ーB

中断 ○
おおごえ ×





旅の仲間の言葉

ザム神官から聞いた合い言葉覚えてるか？ たのむからオレには聞かないでくれよな。

ハッサン

出現するモンスター



109 サイレス
HP•200 EXP•278 G•25
特徴•マホトーンやバシルーラを唱える



110 のろいのランプ
HP•120 EXP•175 G•57
特徴•ランプのまじんを呼ぶ



111 ランプのまじん ※
HP•304 EXP•300 G•69
特徴•かまいたちを放つ



112 ベホマスライム
HP•136 EXP•144 G•51
特徴•ベホマやマホトラを唱える



116 ストロングアニマル
HP•200 EXP•285 G•88
特徴•鋭い牙でかみつく



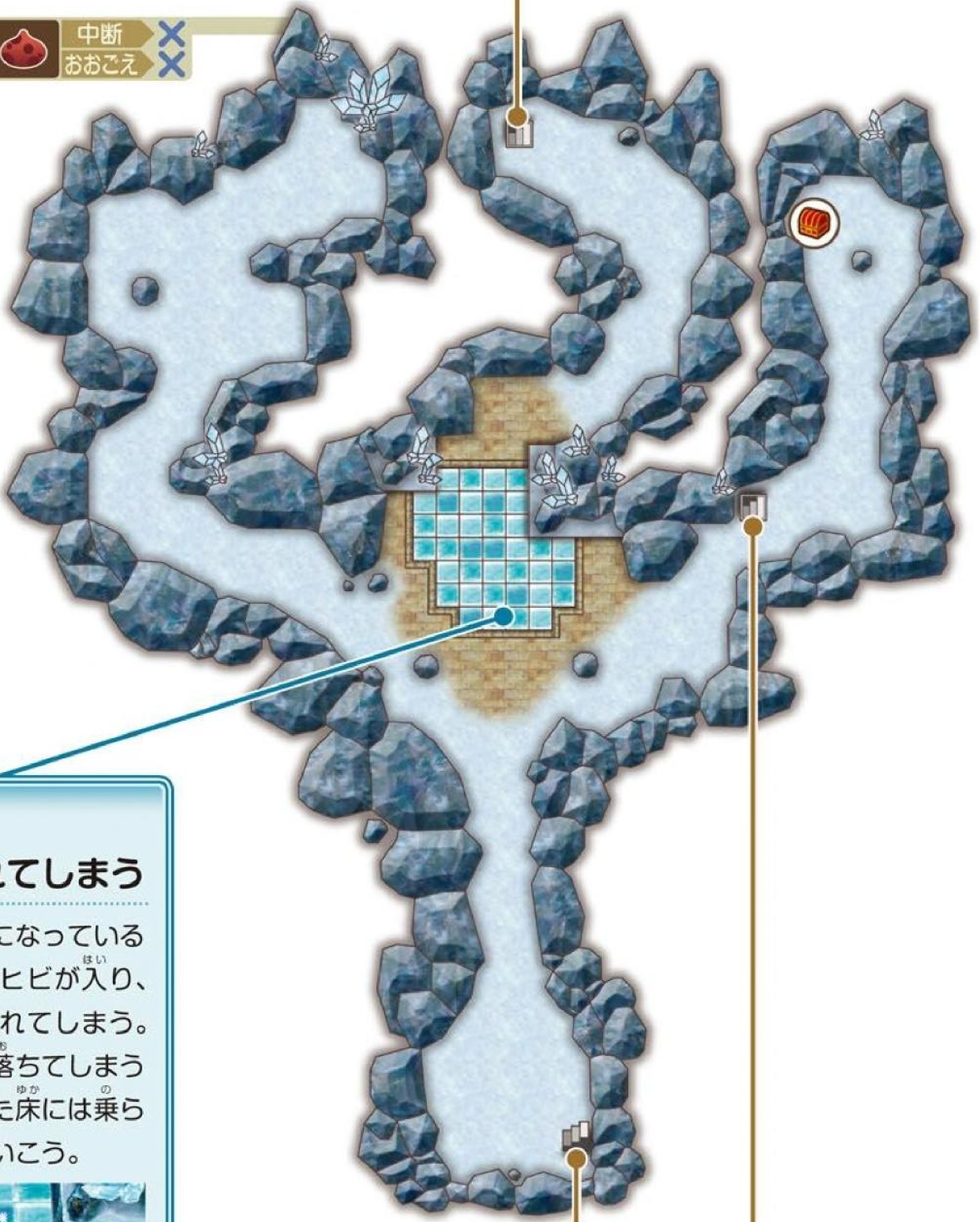
117 パペットマン
HP•128 EXP•195 G•82
特徴•ふしぎなおどりを踊る



119 フロストギズモ
HP•132 EXP•192 G•51
特徴•こおりのいきを吐く

※ のろいのランプが呼んだときのみ出現。

氷の洞くつ





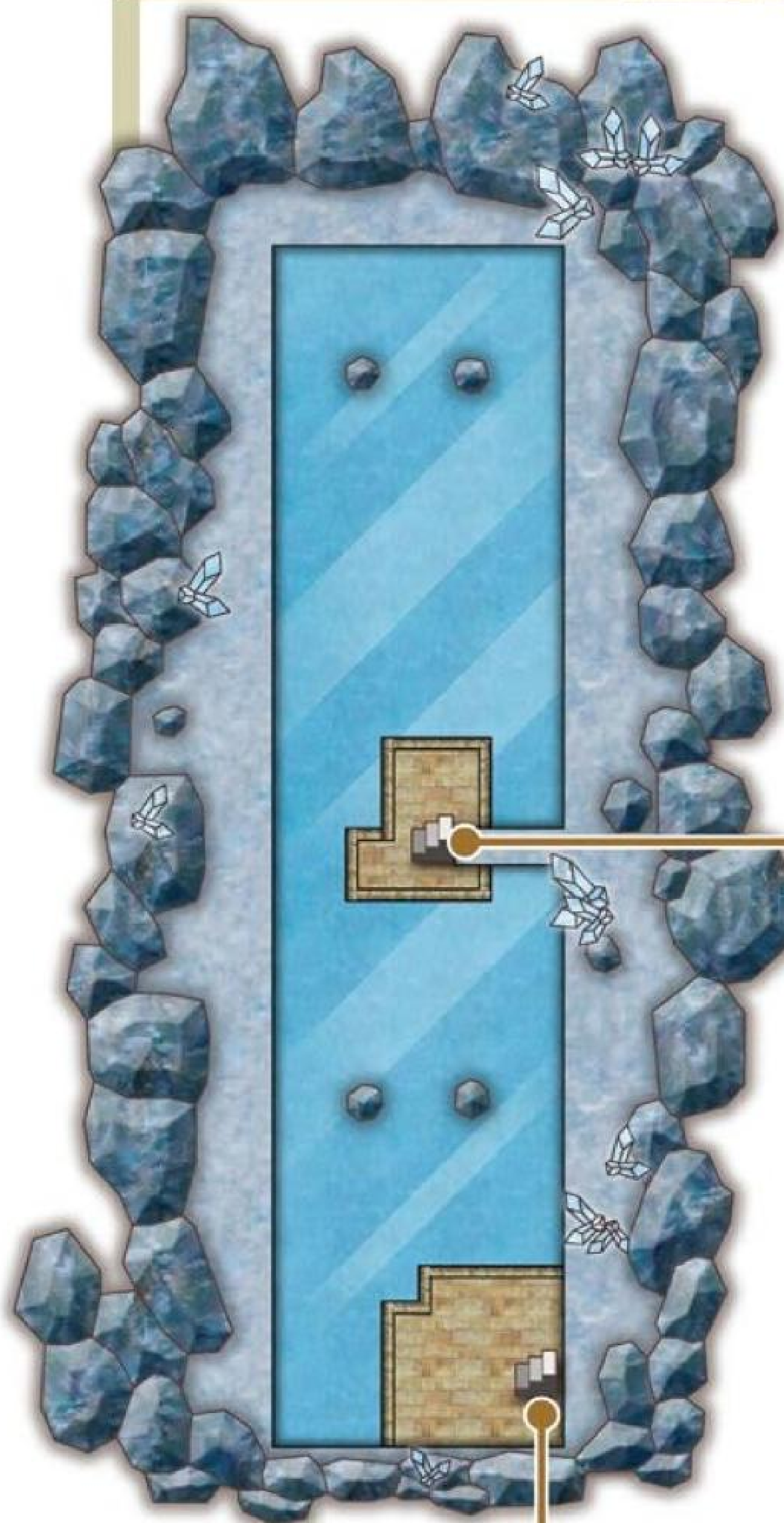
氷の床は乗ると割れてしまう

四角いマス目状になっている氷の床は、踏むとヒビが入り、もう一度踏むと割れてしまう。そのまま下の階へ落ちてしまうので、ヒビが入った床には乗らないように進んでいこう。



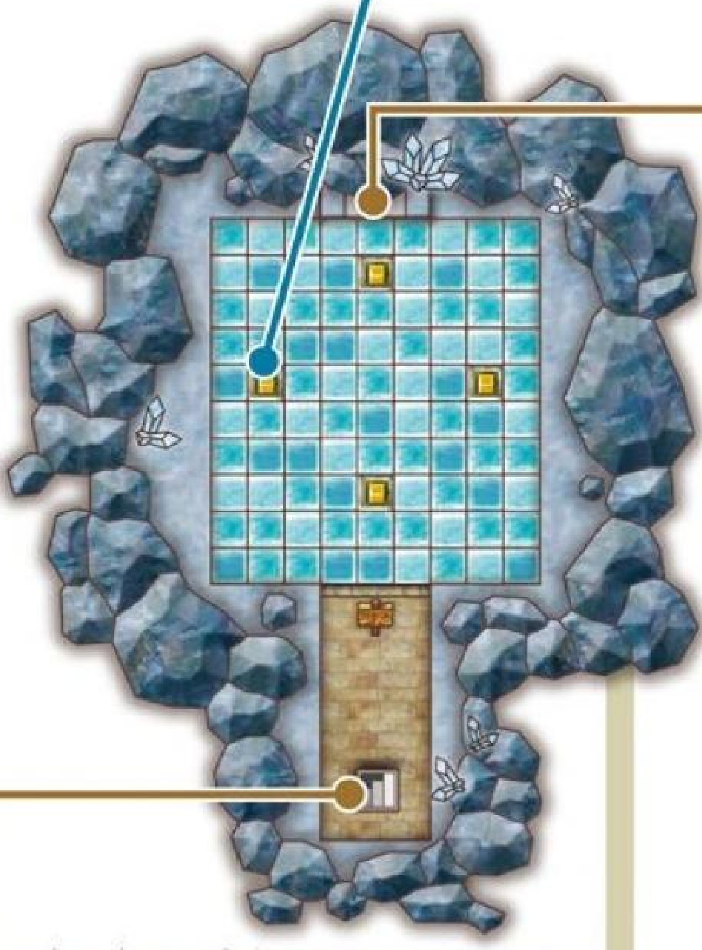
⬆一度別の部屋に行くと、ヒビが入った床はもとに戻っている。

地下3階ーB 中断 ○ おおごえ ×



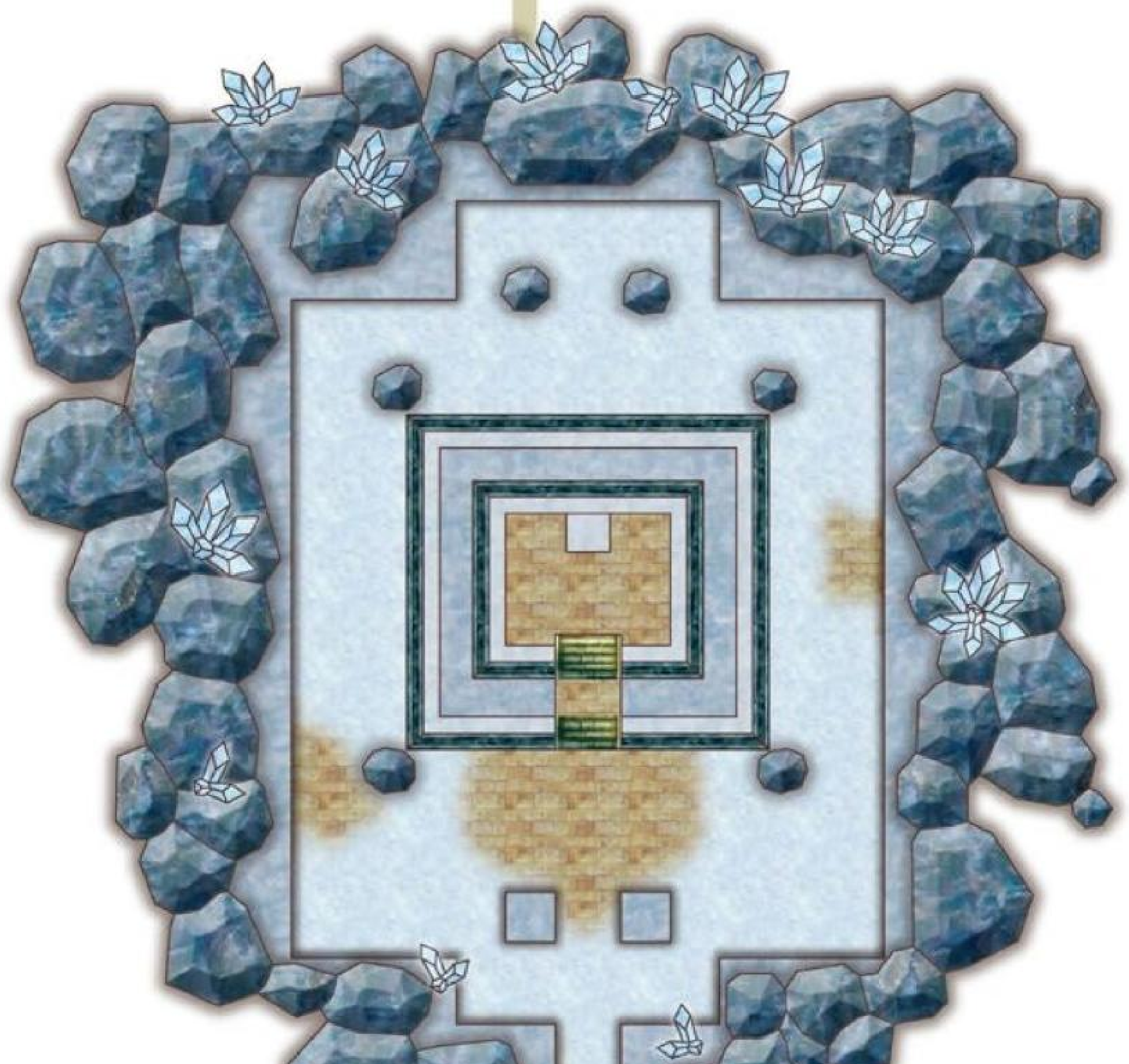
スイッチを順番に踏むと扉が開く

氷の床の上にあるスイッチを、看板に書かれた順番どおりに踏むと、奥の扉が開く。氷の床は二度踏むと割れてしまうので、どう進めばいいか考えよう。



地下2階ーB 中断 × おおごえ ×

剣の祭壇 中断 × おおごえ ×



TOWN

下の世界
ロンガデセオの町周辺

目標レベル ▶ Lv30



ロンガデセオの町

LONGA DESEO

過去に傷を持つ流れ者が集まる町。人々の口は堅く、ほかの人の秘密は話さないという掟があるようだ。入口には見張りもいて、よそ者が入ることは許されていない。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×1	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□ 2500ゴールド	□ ちいさなメダル
□ いのちのきのみ	**伝説の武具を3つ入手したあと**
□ かしこさのたね	□ ???(装備品)
□ かしこさのたね	**夢告白の舞台**
□ うつくしそう	□ あらくれまじょう
□ とうぞくのカギ	**読書の記録**
□ あみタイツ	□ 「名人変そう術」
□ ちいさなメダル	

気になる場所



←井戸の中にも家がある。いったい誰が住んでいるのだろうか?

※ カジノの北にいる男性にぶつかると利用できるようになる。

人々の耳寄りなウワサ

伝説の名工を訪ねてきたのですが……



この町には伝説の名工がいるらしいが、町の人は知っているそぶりを見せるのに教えてくれない。訪ねてきた商人も居場所をつかめていないようだ。なんとかして情報を得たいが……。

腕利きの情報屋が逃げ込んだらしいが



宿屋に宿泊している戦士の話によると、ホックという腕利きの情報屋がこの町に逃げ込んできているらしい。もしかして彼を訪ねれば、伝説の名工の情報を聞くことができるかも？

パフパフしていかない?



民家の裏口から入れる場所にいる女性に話しかけるとパフパフしてもらえる。なんの効果があるかはやってからのお楽しみだが、かっこいい人を先頭にしてパフパフしてもらうといい。

探索のアドバイス

変装したホックを探して情報を聞きだそう

情報屋ホックに、伝説の名工探しを頼むと、さっそく情報を集めにいってくれる。このあとホックとの約束で、変装した彼をロンガデセオの町の中から探すことになるのだ。ただし、ホックは変装の名人なので、根気よく探さないと見つけ出すのはかなり難しそうだ。



⬆見ただけではホックの変装を見破れない。怪しい人には積極的に話しかけていこう。



ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋1

アイテム名	値段(G)	効果
バトルアックス	4300	攻 +49
のこぎりがたな	9800	攻 +54
ウォーハンマー	12000	攻 +64
ゾンビキラー	18000	攻 +80

武器屋2

アイテム名	値段(G)	効果
とがったホネ	110	攻 +6
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
はがねのキバ	2000	攻 +35
モーニングスター	3000	攻 +38
つきのおうぎ	5500	攻 +60
まどろみのけん	6300	攻 +65

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
バニースーツ NEW	3300	守 +17
シルバーメイル	6300	守 +43
ドラゴンメイル	12000	守 +60
みずのはごろも	14800	守 +65
てっかめん	3500	守 +25
まほうのたて	5000	守 +20

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
キメラのつばさ	25	町へ移動
おしゃれなバンダナ NEW	500	守 +5
ちょうネクタイ NEW	2400	守 +2

店長のオススメ

みずのはごろも

常に水煙が出ているこのはごろもは、炎を防ぐことができますよ。とても軽くて力のない人でも装備できるのも魅力です。ぜひお買い上げください。



DUNGEON

下の世界
海底

目標レベル ▶ Lv30
熟練度 ▶ Lv99まで



海底神殿

SEABED SHRINE

海底の南西にひっそりとたたずむ闇の神殿。荘厳な装飾が施された美しい神殿だが、海の魔物が住みつき、入り組んだ構造の水の罠が訪れる者すべてを阻んでいる。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



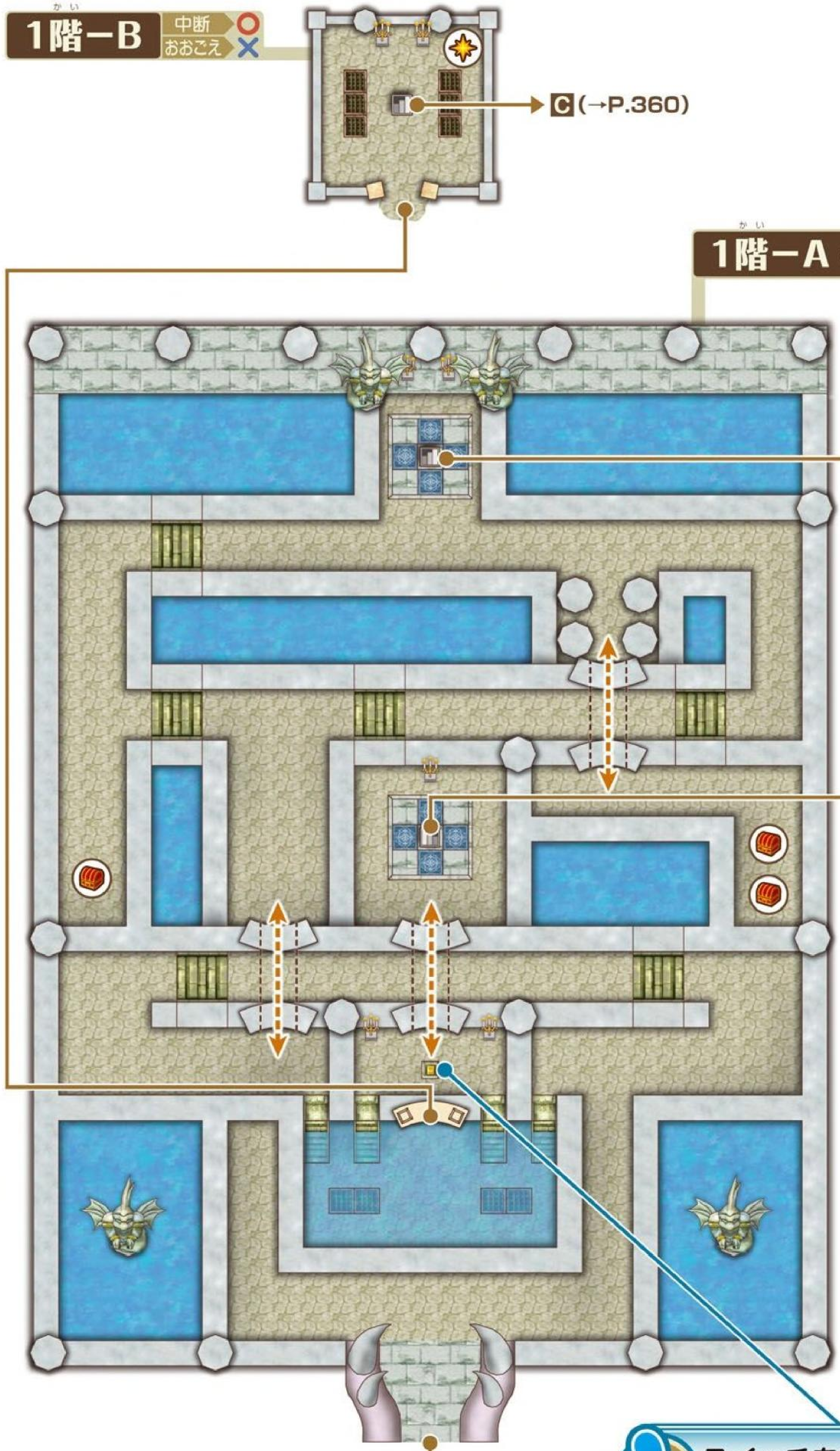
海底へ(→P.336)



旅の仲間の言葉

海の中にこれほどの建物があるとはな……。

ハッサン

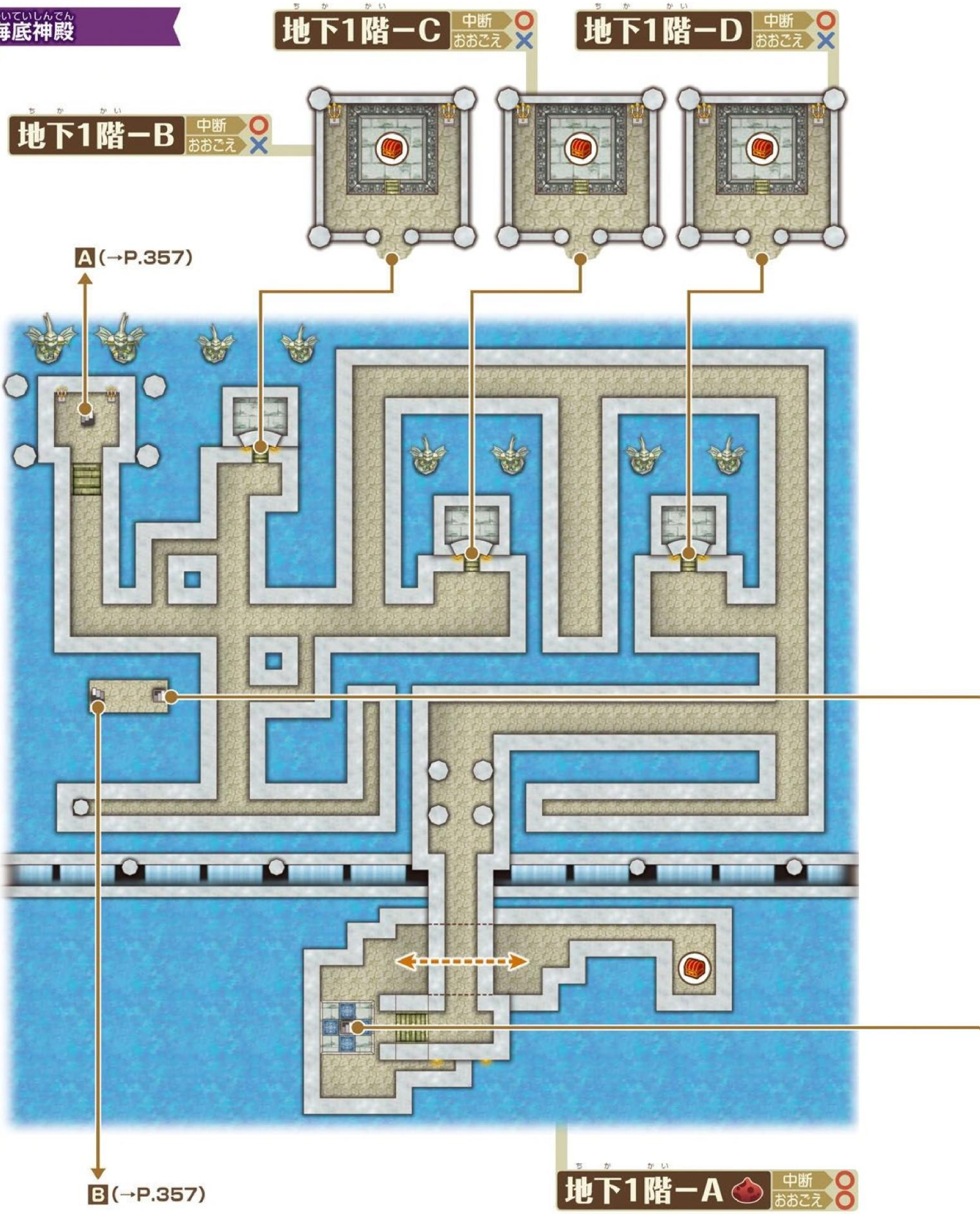


C (→P.360)
A (→P.358)
B (→P.358)

スイッチを押すと水位に変化がある

海底神殿にはスイッチがあり、それを押すと貯水槽の水位が変化する。水がなくなることで入れるようになる場所が増えるので、見つけたら押してみよう。

海底神殿



残さずゲット! アイテムチェックシート

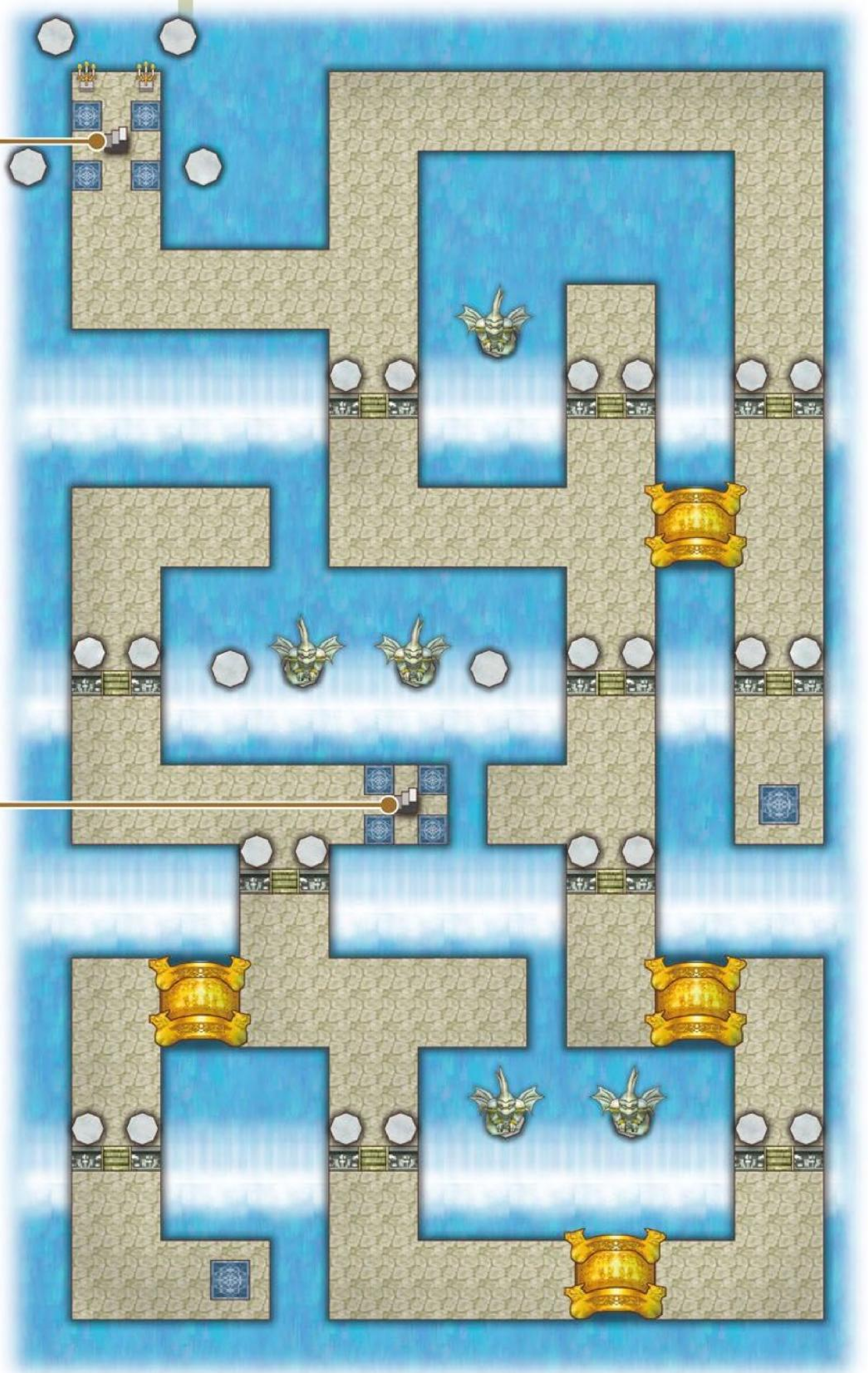
ITEM CHECK SHEET

1階ーA	ちいさなメダル	地下1階ーB	うつくしそう	地下1階ーA	ピンクパール
1階ーA	270ゴールド	地下1階ーC	マジカルスカート	1階ーB	ちいさなメダル
1階ーA	かしこさのたね	地下1階ーD	(ミミック ※)	地下1階ーE	すなのうつわ

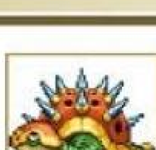
※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

地下2階

中断	○
おおごえ	×

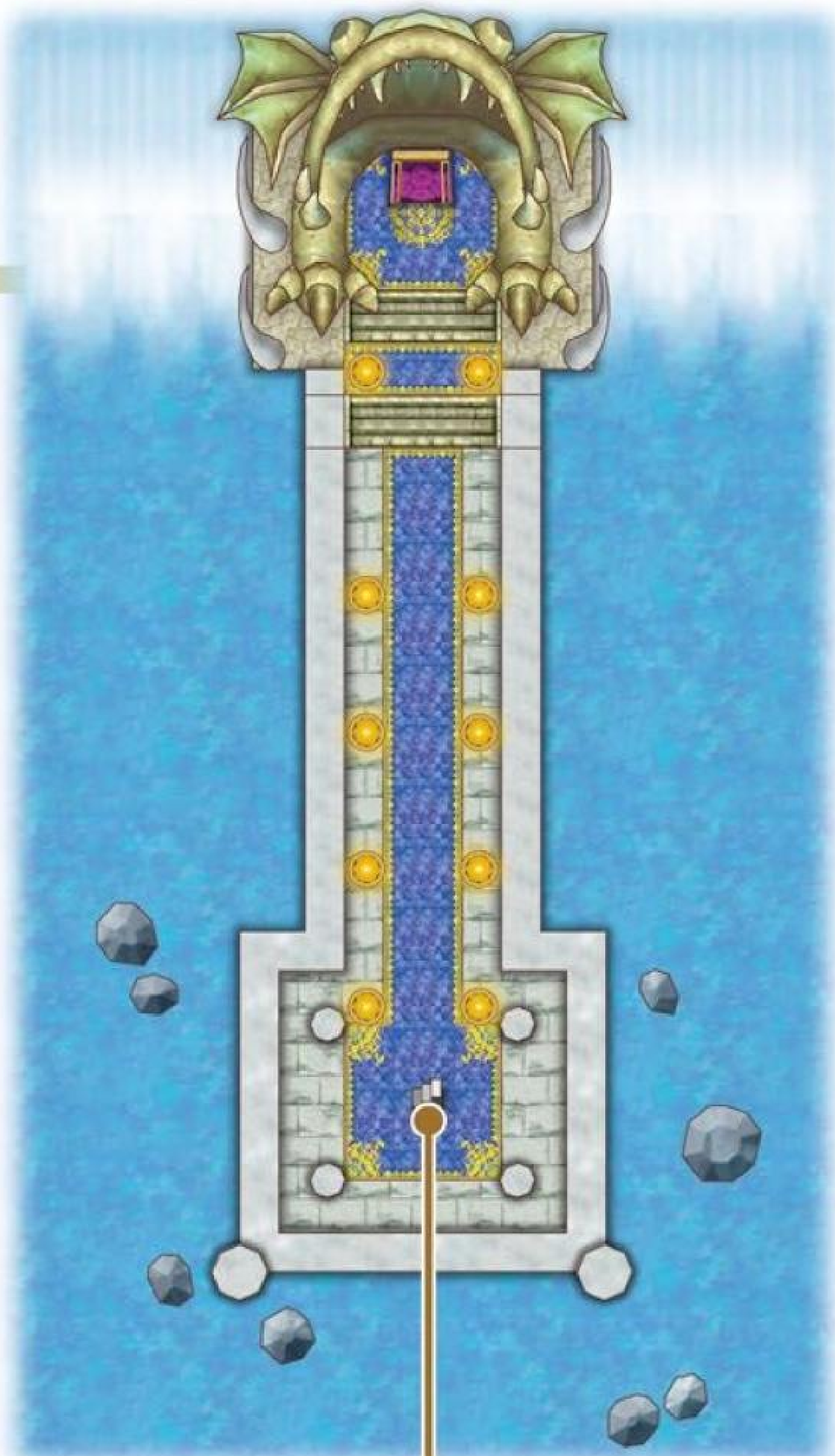


出現するモンスター

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴
	57	ミミック	304	180	109	メラミやザラキを唱える
	109	サイレス	200	278	25	マホトーンやバシルーラを唱える
	184	アイアンタートル メタル	112	158	96	たいあたりをする
	101	ホーンテッドミラー	200	258	60	メラミやモシャスを唱える
	178	エビラ	80	140	48	―
	187	ヘルドラード	120	135	102	ベギラマを唱える
	102	じゃしんぞう	184	260	52	やけつくいきを吐く
	183	ヘルパイレーツ	120	172	86	しっぷうづきを放つ

海底神殿

グラコスの玉座　中断 ×　おおこえ ×



要注意モンスター

サイレス



仲間を離脱させるバシルーラや呪文を封じるマホトーンを使ってくる。こちらのマホトーンがよく効くので、呪文を唱えられる前に封じ込めておきたい。

C（→P.357）



地下1階ーE　中断 ○　おおこえ ×

エリアガイド

上の世界 カルベローナの町周辺



モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア	
		1	2
70	ポイズンキャロット	○	×
71	きりさきピエロ	○	×
74	レッサーデーモン	○	○
75	ウインドマージ	○	×
76	さまようへいたい	×	○
80	ばくだんいわ	○	×
87	ダークゴイル	×	○
88	こうもりはくしゃく	○	○
89	メダパニとかげ	×	○

出現するモンスター


70 ポイズンキャロット
HP•73 EXP•94 G•33
特徴•どくのいきを吐く


75 ウインドマージ ゾンビ
HP•125 EXP•108 G•68
特徴•バギマを唱える


87 ダークゴイル
HP•128 EXP•135 G•75
特徴•メラミやイオを唱える


71 きりさきピエロ
HP•76 EXP•132 G•78
特徴•しんくうぎりを放つ


76 さまようへいたい
HP•128 EXP•115 G•50
特徴•たいあたりをする


88 こうもりはくしゃく
HP•113 EXP•99 G•82
特徴•マヌーサやベホイミを唱える


74 レッサーデーモン
HP•116 EXP•138 G•46
特徴•ルカナンを唱える


80 ばくだんいわ
HP•240 EXP•144 G•15
特徴•メガンテを唱える


89 メダパニとかげ
HP•106 EXP•141 G•64
特徴•メダパニを唱える

TOWN

上の世界
カルベローナの町周辺

目標レベル ▶ Lv31

カルベローナの町

CALVERONA

南の海に浮かぶ伝説の魔法都市。町の中は魔法力が満ちていて、幻想的な景観を作り出している。住人たちもみな魔力を秘めており、魔法の力を込めた道具を作る者もいるようだ。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ まほうのせいすい
- □ ふしぎなきのみ
- □ いのりのゆびわ
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

きれいなじゅうたんを入手したあと

- □ まほうのじゅんたん

夢告白の舞台

- □ さむいどうくつ
- □ メルヘンのもり

気になる場所



⬅建物の中には、カルベローナの始祖、バーバレラの像がある。

人々の耳寄りなウワサ

魔法のじゅうたんはカルベ老夫婦が作ったものなんだ



教会にいる詩人から、空を飛ぶ魔法のじゅうたんの話を聞くことができる。じゅうたんはこの町の老夫婦が作ったものだったが、今はどこかのオシャレな金持ちが所有しているらしい。

バーバレラさまは究極の呪文を編み出された



この町の象徴である大魔女バーバレラ。彼女は究極の呪文マダンテを編み出したが、強力すぎるため扱える者がほとんどいなかった。今では町の長老ブボールだけが、受け継いでいる。

老夫婦はまだお疲れのご様子



魔力を込めた、さまざまなアイテムを作り出せるというカルベ老夫婦。しかし、今はまだ眠りについているらしい。長老からの呼びかけでもなければ、会うことは難しそうだ。

探索のアドバイス

長老に会うには時の砂の効果をなくす必要がある

長老の部屋に入ろうとすると、同じところに戻ってしまい、いくら進んでも部屋には入れない。町の人に聞くとそれは時の砂の影響のようだ。どうすればいいか、町の人にたずねてみよう。



⬆砂の器が必要らしい。持っていないなら、これまでに訪れた場所を探してみよう。



⬆砂の器を使えるのは、カルベローナの町にゆかりのある、魔法に長けた人だけのようだ。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
まどろみのけん	6300	攻 +65
まふうじのつえ	6000	攻 +40
つきのおうぎ	5500	攻 +60
カルベロビュート NEW	13000	攻 +97
ゾンビキラー	18000	攻 +80

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
まどうしのローブ	4200	守 +37
マジカルスカート NEW	6700	守 +45
まほうのよろい NEW	7500	守 +50
まほうのたて	5000	守 +20

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
せいすい	20	魔物よけ
はがねのキバ	2000	攻 +35
てっかめん	3500	守 +25

店長のオススメ

カルベロビュート

先端に付いた小刀が敵をまとめて切り裂くムチです。ここでしか売っていない武器ですよ！



店長のオススメ

まほうのよろい

魔法力が込められた、ここでしか買えない品がたくさんそろっていますよ。なかでもオススメなのが、まほうのよろいです。不思議な金属の力で攻撃呪文の威力を弱めてくれますよ。



エリアガイド

下の世界 ポルテの館周辺





TOWN ルーラ ✕ ▶P.365
ポルテの館

出現するモンスター


72 あくまのツボ
HP•200 EXP•204 G•162
特徴• ザキやラリホーマを唱える


74 レッサーデーモン
HP•116 EXP•138 G•46
特徴• ルカナンを唱える


75 ウインドマージ ゾンビ
HP•125 EXP•108 G•68
特徴• バギマを唱える


91 キメイラ
HP•98 EXP•123 G•78
特徴• つめたいいきを吐く


103 ブラッディハンド
HP•120 EXP•99 G•44
特徴• トロルや仲間を呼ぶ


105 トロル
HP•280 EXP•258 G•66
特徴• 痛恨の一撃を繰り出す


106 キングスライム
HP•212 EXP•240 G•138
特徴• ベホイミやザオラルを唱える


108 イーブルフライ ドラゴン
HP•152 EXP•183 G•118
特徴• メダパニダンスを踊る


109 サイレス
HP•200 EXP•278 G•25
特徴• マホトーンやバシルーラを唱える


110 のろいのランプ
HP•120 EXP•175 G•57
特徴• ランプのまじんを呼ぶ


111 ランプのまじん ※1
HP•304 EXP•300 G•69
特徴• かまいたちを放つ


112 ベホマスライム
HP•136 EXP•144 G•51
特徴• ベホマやマホトラを唱える


115 ハイオーク
HP•200 EXP•252 G•78
特徴• 痛恨の一撃を繰り出す


120 リビングデッド ゾンビ
HP•160 EXP•204 G•38
特徴• ひゃくれつなめをする

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
72	あくまのツボ	○	×
74	レッサーデーモン	×	○
75	ウインドマージ	×	○
91	キメイラ	×	○
103	ブラッディハンド	×	○
105	トロル	×	○
106	キングスライム	×	○
108	イーブルフライ	○	×
109	サイレス	○	×
110	のろいのランプ	○	×
111	ランプのまじん ※1	○	×
112	ベホマスライム	×	○
115	ハイオーク	○	×
120	リビングデッド	○	×

※1 のろいのランプが呼んだときのみ出現。

TOWN

下の世界
ポルテの館周辺

目標レベル ▶ Lv31

ポルテの館

JEAN PORTE'S PALACE

北西の孤島にある、オシャレが大好きなカルバン・ジャンポルテが建てた館。ハデな看板が目を引く建物内では、かっこよさを競うベストドレッサーコンテストが開催されている。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

1階
- 教会 ※2
- 酒場



探索のアドバイス

ベストドレッサーコンテストに参加してみよう

ポルテの館で開催されているベストドレッサーコンテストに優勝すると、ランクに応じていろいろな賞品をもらうことができる。きれいなじゅうたんも賞品になっているのだが、もしかしてこれは……。



←一番かっこいい仲間をさらに磨いて参加させよう。

残さずゲット!
アイテムチェックシート
- □ うつくしそう
- □ ヘアバンド
- □ スライムピアス
- □ ちいさなメダル

※2 冒険の書に記録することはできない。

冒険をもっと楽しもう!



まほうのじゅうたんを手に入れるまで

伝説の武具を探す旅の途中では、さいごのカギやまほうのじゅうたんなどが手に入る。以前訪れた場所や新しい場所へ足を運ぼう。

いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

沈没船を探索してさいごのカギを手に入れよう

海底にある沈没船では、さいごのカギを見つけることができる。手に入れればこれまで開けられなかった鉄格子の扉を開くことができるのだ。扉の先にはさまざまなアイテムが眠っていることがあるので、これまで訪れた場所をもう一度探索してみよう。なお、扉がある場所は以下のとおりだ。



←ムドーの城にもさいごのカギで開く扉がある。中にはある秘密を知った魔物が……。

沈没船に出現する敵

- エビラ(P.579)
- フライングダック(P.580)
- アイアンタートル(P.581)
- しびれくらげ(P.581)
- アクアハンター(P.581)
- オンディーナ(P.582)
- マリンギャング(P.582)
- オーシャンナーガ(P.583)

この時点で訪れることができる、さいごのカギで開けられる扉がある場所

上の世界	下の世界	下の世界(海底)	未知の地域
レイドック城	サンマリーノの町	モンストル東の海底宝物庫	グレイス城
ひょうたん島	レイドック城	ポセイドン城	—
南の孤島のほこら	ムドーの城	—	—
—	アークボルト城	—	—
—	ホルストック城	—	—
—	グレイス城	—	—
—	ガンディーノ城下町	—	—
—	ガンディーノ城	—	—

まほうのじゅうたんで探索できなかった場所へ!

まほうのじゅうたんは、持ち運びができて自由に空を飛ぶことができる便利な道具。空飛ぶベッドでは立ち入ることができなかった場所にも行けるようになるので、探索できる場所がさらに広がるのだ。なお、まほうのじゅうたんでしか行けない場所は、上の世界ではダーマ神殿南東の小屋(P.368)、下の世界ではグレイス城(P.370)だ。いろいろな話を聞けるので、立ち寄っておこう。



←開けた場所でまほうのじゅうたんを広げれば、越えられなかった湖などを渡れる。





➡まほうのじゅうたんはアイテムとして持ち運べるため、どちらの世界でも使用可能だ。

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q マウントスノーの村の北にある洞くつの入口が開きません

A 扉を開くには合い言葉が必要。知る人がいないか探してみよう

氷の洞くつには固く閉ざされた扉があり、合い言葉を唱えないと開かない仕組みになっている。合い言葉を知っている人物が必ずいるはずなので、マウントスノーの村や、村のふもとにある宿屋などでもう一度話を聞いてみよう。



←扉を開く合い言葉は選択方式。教えてもらった合い言葉から推測して選ぼう。

Q ロンガデセオの町に入ることができません

A 兵士が教えてくれるあるお方の口添えが必要だ

入口を守る兵士の話では、ある人の口利きがあれば町に入れてくれるという。その人物は、東へ行ったところにあるマウントスノーの村に住んでいるらしい。ロンガデセオの町から船で東へ向かい、その人物を訪ねてみよう。

それらしき人物が見つからない場合は、まずはマウントスノーの村の事件を解決してから、もう一度探してみるといいだろう。



←あるお方というぐらいなので、それなりに身分が高い人に当たってみよう。

Q ホックがどこに隠れたか見つけられないのですが……

A ロンガデセオの町にある見つけにくい入口を探してみよう

ホックは変装の名人のため、見た目からでは絶対に変装を見破ることはできない。積極的にいろいろな人に話しかけることが大切だ。それでも見つけられない場合は、ロンガデセオの町でまだ立ち入っていない場所がどこかにあるはず。ロンガデセオの町には劇場や酒場の裏口など、入口が見つけにくい場所がある。そういった場所にいる人にもくまなく話しかけていこう。



←酒場のバーテンは何か知っているようだ。根気よく何度も話しかけてみよう。

Q 伝説の名工がどこにいるかわからないのですが……

A ホックが集めた情報をもとに周辺地域を探してみよう

ホックが集めた情報によると、伝説の名工の名前はコブレというらしい。しかし、彼は何年も前から行方不明になっているとのこと。ロンガデセオの町には、コブレの妻と娘が住んでいるようなので、家を訪ねてみるといいだろう。



←ホックの話では、家に誰もいない場合は、北にあるほこらに行けばいいようだ。

エリアガイド

上の世界 ダーマ神殿南東の小屋周辺





— ルーラ × —

ダーマ神殿南東の小屋

山と湖に囲まれた陸の孤島。中には、世界の秘密を知ってしまったと嘆くシスターが住んでいる。

残さずゲット！ アイテムチェックシート

読書の記録

□「冒険者たちのダジャレ全集」

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	出現エリア 2
51	くさったしたい	○	×
68	バーニングブレス	○	×
70	ポイズンキャロット	○	×
72	あくまのツボ	×	○
73	ユニコーン	○	○
78	ポイズンキラー	×	○
79	ウィングスネーク	×	○
80	ばくだんいわ	×	○
86	ダークホーン	×	○
89	メダパニとかげ	×	○
90	ホラーウォーカー	×	○
98	かくとうパンサー	×	○

出現するモンスター


51 くさったしたい ゾンビ
HP•72 EXP•80 G•18
特徴•もうどくのきりを吐く


68 バーニングブレス
HP•88 EXP•132 G•63
特徴•ひのいきやかえんのいきを吐く


70 ポイズンキャロット
HP•73 EXP•94 G•33
特徴•どくのいきを吐く


72 あくまのツボ
HP•200 EXP•204 G•162
特徴•ザキやラリホーマを唱える


73 ユニコーン
HP•128 EXP•144 G•54
特徴•ホイミを唱える、突き飛ばす


78 ポイズンキラー
HP•88 EXP•96 G•72
特徴•毒攻撃やマヒ攻撃をする


79 ウィングスネーク
HP•118 EXP•162 G•56
特徴•鋭い牙でかみつく


80 ばくだんいわ
HP•240 EXP•144 G•15
特徴•メガンテを唱える


86 ダークホーン
HP•188 EXP•204 G•57
特徴•マホトーンを唱える


89 メダパニとかげ
HP•106 EXP•141 G•64
特徴•メダパニを唱える


90 ホラーウォーカー
HP•133 EXP•164 G•100
特徴•いなずまを呼び寄せる


98 かくとうパンサー
HP•168 EXP•192 G•93
特徴•しんくうはを放つ

エリアガイド

下の世界 グレイス城周辺





モンスターの出現場所

図鑑 No.	モンスター名	出現エリア	
		1	2
47	ホイミスライム ※	×	○
92	スライムつむり	×	○
98	かくとうパンサー	○	×
101	ホーンテッドミラー	○	×
102	じゃしんぞう	○	×
103	ブラッディハンド	×	○
104	キングイーター	○	○
105	トロル	×	○
106	キングスライム	×	○
108	イーブルフライ	○	×
112	ベホマスライム	○	×
120	リビングデッド	○	×

出現するモンスター


47 ホイミスライム ※
HP●38 EXP●39 G●21
特徴●ホイミを唱える


102 じゃしんぞう
HP●184 EXP●260 G●52
特徴●やけつくいきを吐く


106 キングスライム
HP●212 EXP●240 G●138
特徴●ベホイミやザオラルを唱える


92 スライムつむり
HP●99 EXP●82 G●42
特徴●ヒャドやラリホーを唱える


103 ブラッディハンド
HP●120 EXP●99 G●44
特徴●トロルや仲間を呼ぶ


108 イーブルフライ ドラゴン
HP●152 EXP●183 G●118
特徴●メダパニダンスを踊る


98 かくとうパンサー
HP●168 EXP●192 G●93
特徴●しんくうはを放つ


104 キングイーター
HP●144 EXP●208 G●116
特徴●おたけびをあげる


112 ベホマスライム
HP●136 EXP●144 G●51
特徴●ベホマやマホトラを唱える


101 ホーンテッドミラー
HP●200 EXP●258 G●60
特徴●メラミやモシャスを唱える


105 トロル
HP●280 EXP●258 G●66
特徴●痛恨の一撃を繰り出す


120 リビングデッド ゾンビ
HP●160 EXP●204 G●38
特徴●ひゃくれつなめをする

※ スライムつむりが呼んだときのみ出現。

CASTLE

下の世界
グレイス城周辺

目標レベル ▶ Lv31

グレイス城

CASTLE GRACE

湖と岩山に囲まれた場所にある忘れ去られた城跡。ひどく荒れ果ててしまっていて、以前の面影を見ることはできない。城のかたわらに残る井戸がかつての姿をとどめるだけだ。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
×1	360°



探索のアドバイス

外側にある井戸に入ってみよう

グレイス城は荒廃していて、宝を探しにやってきた男以外は誰もいない。よく見ると外壁のところに、壊れていない井戸がある。何かの手がかりが見つかるかもしれないので、中をのぞいてみよう。



←長い間放置されたため、内部は腐食が進んでいる。

残さずゲット!
アイテムチェックシート
□ ？？？(装備品)

CASTLE ?

???
???

目標レベル ▶ Lv31

ルーラでの訪問 ×



グレイス城

CASTLE GRACE

堅固な城壁に囲まれている立派な城。伝説の悪魔を呼び出すための儀式が行われるところらしく、城内は緊張に包まれている。なかには儀式に不安を抱いている人もいるが……。

カギつきの扉	マップの回転
×3	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ すばやさのたね
- □ うつくしそう
- □ ちいさなメダル
- □ ぎしきのそなえもの

さいごのカギを入手したあと

- □ ちからのたね
- □ ふうじんのたて
- □ ちいさなメダル

夢告白の舞台 ゆめこくはくのぶたい

- □ もえさかるしろ

読書の記録 どくしょのきろく

- □「ある兵士の日誌」
- □「グレイス王 憲章」

探索のアドバイス

儀式を最後まで見届けよう

グレイス城の儀式は、城にある鎧を守るために行われるようだ。大魔王以上の悪魔を呼び出すという儀式が成功するのか、鎧を守りとおすことはできるのか。その行く末を最後まで見届けよう。

エリアガイド

下の世界 ガンディーノ城周辺





モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア				
		1	2	3	4	5
ー	スライム(合体)	○	○	×	×	×
20	ビッグフェイス	×	×	×	○	×
22	ベビーゴイル	×	×	×	○	×
24	ピーポ	×	×	×	○	×
25	どろにんぎょう	×	×	×	○	×
27	ヘルホーネット	×	×	×	○	×
70	ポイズンキャロット	×	×	○	×	×
76	さまようへいたい	×	×	○	×	×
79	ウィングスネーク	×	×	○	×	×
84	メタルライダー	×	×	○	×	×
85	マドハンド	×	×	○	×	×
95	ぶちスライムベス	×	×	×	×	○
97	アックスドラゴン	×	×	×	×	○
103	ブラッディハンド	×	×	×	×	○
104	キングイーター	○	○	×	×	×
105	トロル ※	×	×	×	×	○
106	キングスライム	○	○	×	×	○
107	バルンバ	×	×	×	×	○
119	フロストギズモ	○	○	×	×	×
120	リビングデッド	○	○	×	×	×
123	マジックフライ	○	○	×	×	×
124	メガザルロック	○	○	×	×	×
136	はぐれメタル	○	×	×	×	×

出現するモンスター


ー スライム(合体)
HP•120 EXP•28 G•21
特徴•合体してキングスライムになる


20 ビッグフェイス
HP•20 EXP•25 G•15
特徴•身を守る


22 ベビーゴイル
HP•25 EXP•28 G•10
特徴•ギラを唱える


24 ピーポ
HP•27 EXP•22 G•18
特徴•ルカナンを唱える


25 どろにんぎょう
HP•32 EXP•25 G•14
特徴•ふしぎなおどりを踊る


27 ヘルホーネット
HP•32 EXP•26 G•20
特徴•マヒ攻撃をする


70 ポイズンキャロット
HP•73 EXP•94 G•33
特徴•どくのいきを吐く


76 さまようへいたい
HP•128 EXP•115 G•50
特徴•たいあたりをする


79 ウィングスネーク
HP•118 EXP•162 G•56
特徴•鋭い牙でかみつく


84 メタルライダー メタル
HP•144 EXP•150 G•72
特徴•もろばぎりを放つ


85 マドハンド
HP•104 EXP•75 G•60
特徴•仲間を呼ぶ


95 ぶちスライムベス
HP•80 EXP•75 G•58
特徴•こちらの攻撃をまねする

※ ブラッディハンドが呼んだときのみ出現。



熟練度 ▶ Lv99まで
5 ガンディーノ城周辺(北部)

熟練度 ▶ Lv99まで
2 ガンディーノ城周辺(中央部)

CASTLE ルーラ ○ ▶ P.374～377
ガンディーノ城&城下町

ー ルーラ × ー
ガンディーノ南西のほこら

周囲に岩礁があるため、海上からは近づくことができない。中にはたくさんの本棚があり、神の城について研究している学者がいる。



熟練度 ▶ Lv99まで
1 ガンディーノ城周辺(南部)


97 アックスドラゴン ドラゴン
HP●296 EXP●300 G●90
特徴●まじんぎりを放つ


103 ブラッディハンド
HP●120 EXP●99 G●44
特徴●トロルや仲間を呼ぶ


104 キングイーター
HP●144 EXP●208 G●116
特徴●おたけびをあげる


105 トロル ※
HP●280 EXP●258 G●66
特徴●痛恨の一撃を繰り出す


106 キングスライム
HP●212 EXP●240 G●138
特徴●ベホイミやザオラルを唱える


107 バルンバ ドラゴン
HP●240 EXP●259 G●76
特徴●かえんのいきを吐く


119 フロストギズモ
HP●132 EXP●192 G●51
特徴●こおりのいきを吐く


120 リビングデッド ゾンビ
HP●160 EXP●204 G●38
特徴●ひゃくれつなめをする


123 マジックフライ
HP●144 EXP●198 G●115
特徴●イオラやスクルトを唱える


124 メガザルロック
HP●240 EXP●302 G●84
特徴●メガザルを唱える


136 はぐれメタル メタル
HP●6 EXP●10050 G●10
特徴●攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

TOWN

下の世界
ガンディーノ城周辺

目標レベル ▶ Lv31

ガンディーノ城下町

GANDINO

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×3	360°

人々の笑顔があふれる城下町。最近王が代わったため、町が平和になり、住人は喜びを口にしている。前の王の時代に暴利を貪っていた一味も、今はなりを潜めているようだ。



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 70ゴールド
- □ うつくしそう
- □ たびびとのふく
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ すばやさのたね
- □ いのりのゆびわ
- □ ちいさなメダル

気になる場所



←ひときわ大きい民家。ここが悪名高いギンドロ組のアジトだ。

人々の耳寄りなウワサ

神よ私の罪をお許しください



教会でお祈りをしている老人は、大変な罪を犯したことを後悔している。老人はひとりごとのように「あの娘のことを聞いてみよう」と言い残し、ギンドロ組の屋敷に向かってしまう。

腕の傷がまだ痛みやがるぜ



10年前に受けた腕の傷のことをギンドロ組の構成員から聞ける。斬りかかってきたのは子供で、ギンドロ組にさらわれた姉を取り戻すためだったらしいが、今は行方不明のようだ。

この国の王がすごい盾を持っていると聞いたのですが



酒場にいる商人は、ものすごい盾を求めてこの国へやって来たと話してくれる。だが、そんな盾を旅の商人に売ってくれるはずもないと、あきらめてお酒を飲んでいるのだった。

探索のアドバイス

ギンドロ組と町に住む老夫婦の話を聞いておこう

町では先代の王の時代にハバを利かせていたギンドロ組の話が聞ける。北東にある屋敷には、今もギンドロ組が潜んでいるので様子を見にいってみよう。



⬆ギンドロ組の屋敷には、教会でお祈りをしていた老人が訪れ、なにやらもめている。



⬆ギンドロ組はかなりの悪事を働いていたが、跡継ぎの娘は家業を継ぐのが嫌らしい。

ショップガイド
SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
ゆうわくのけん NEW	9800	攻 +70
ウォーハンマー	12000	攻 +64
うみなりのつえ NEW	14000	攻 +74
ゾンビキラー	18000	攻 +80
ほのおのつるぎ	22500	攻 +87

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
おどりこのふく	1300	守 +20
シルバーメイル	6300	守 +43
ドラゴンメイル	12000	守 +60
ほのおのたて NEW	17000	守 +40

店長のオススメ

ほのおのつるぎ

この剣は炎の形をしているだけでなく、敵を斬りつけると、実際に炎が敵を焼き尽くすんだ。振りかざせば爆発も起きるし、1本で二役をこなせる便利な武器なんだぜ。



店長のオススメ

ほのおのたて

炎の形をしためずらしい盾はいかがですか？ 炎の魔力が秘められているから氷や吹雪にさらされたとき、身を守ってくれますよ。武器屋で売っているほのおのつるぎとぜひセットで！



CASTLE

下の世界
ガンディーノ城周辺

目標レベル ▶ Lv31

ガンディーノ城

CASTLE GANDINO

光輝く装飾に彩られたとても美しい城。現在は心優しい新王が善政を敷いているが、先代の王の時代は奴隷制度があったことから、地下には今もなお、奴隷部屋が残っている。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
×6	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ せいすい
- □ いのちのきのみ
- □ かしこさのたね
- □ うつくしそう
- □ きんのブレスレット
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

さいごのカギを入手したあと

- □ ちいさなメダル
- □ (ツボック ※)

夢告白の舞台

- □ がくもんのまち
- □ ろうじんのぬまち

読書の記録

- □「すごうで一代記」
- □「冒険者たちのダジャレ全集」

※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

人々の耳寄りなウワサ

伝説の盾のウワサを聞いてきたのかい?



城内にいる男性によると、昔ギンドロ組から先代の王に伝説の盾が献上されたというウワサがあったそうだ。しかし、その盾は真っ赤なニセ物だったらしい。だとすれば本物はどこに？

皇太后さまだけにはそそうのないようにな



皇太后は性格がキツイ人物で、兵士から恐れられている。嫉妬心も強く、献上された娘は、あまりに美しいと奴隷の身分におとしめられ、地下牢に閉じ込められてしまったそうだ。

わしはあの娘にすべてを託したのじゃ



地下牢に、いまだにとどまっている老人。その昔、不思議な力を感じる娘を逃がしたのだという。娘は弟を探していたようだが、町で聞いた話と何か関係があるのだろうか？

探索のアドバイス

王様と謁見して伝説の盾について教えてもらおう

ガンディーノ城の王様は、魔王が討伐されたあとも平和にならない世の中の行く末を案じ、伝説の盾の情報を集めている。城内にいる学者や兵士は、伝説の盾にまつわる言い伝えを知っているようだ。詳しく話を聞いてみよう。



⬆伝説の盾があると思われる場所について教えてくれる兵士がいる。話を聞いておこう。



⬆学者が知っている伝説の盾の言い伝えは、何かの手がかりになるかもしれない。

知識のタネ　地下牢から城下町への抜け道を見つけよう

地下牢に残りつづけている老人の話では、不思議な力を感じる娘を、抜け道を使って逃がしたことがあるらしい。地下牢にはその抜け道がまだ残っているので探してみよう。じつはその抜け道は、ギンドロ組の隠しアジトにつながっている。先に進むとガンディーノ城下町の井戸に出られるはずだ。



⬅ギンドロ組の隠しアジトには宝箱もあるので、開けておこう。





下の世界
内海(西側)・小島

目標レベル ▶ Lv31
熟練度 ▶ Lv99まで



不思議な洞くつ

CURIOUS CAVE

大陸中央の川の上流に位置する洞くつ。古くから伝わる貴重な宝が眠っているというウワサがあるが、古代人が作った不思議な仕掛けが、宝を狙う者の進入を阻んでいる。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

地下1階ーA

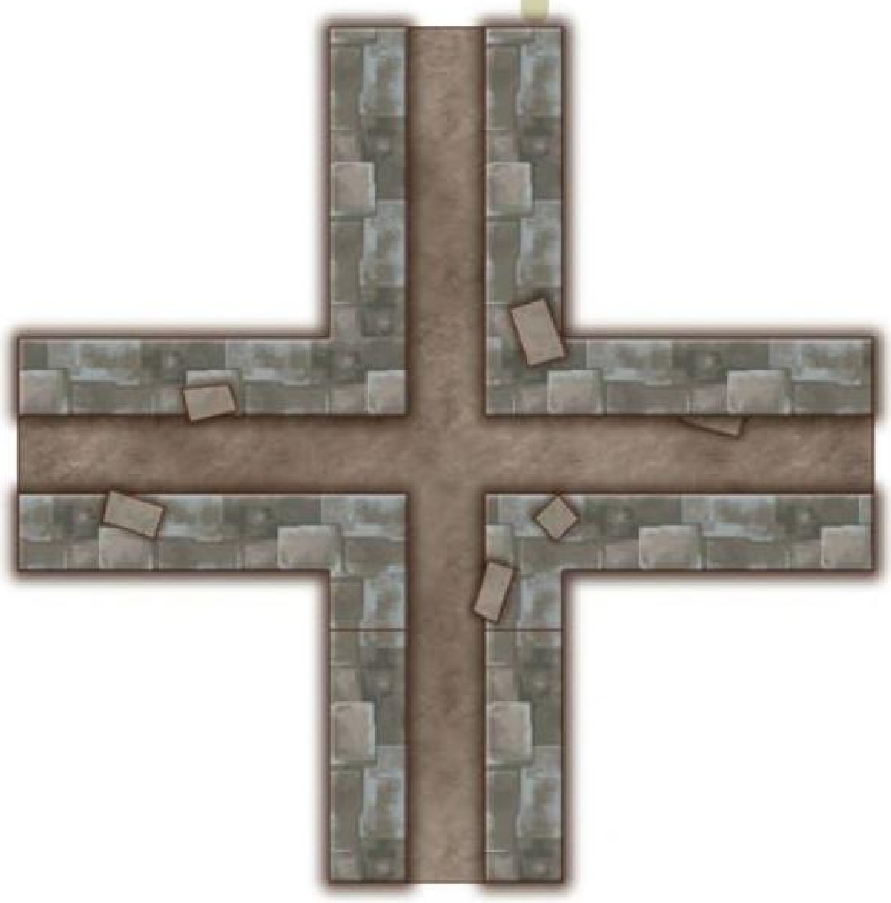
中断 ✕
おおごえ ✕



内海(西側)へ (→P.326)

地下1階ーB

中断 ✕
おおごえ ✕



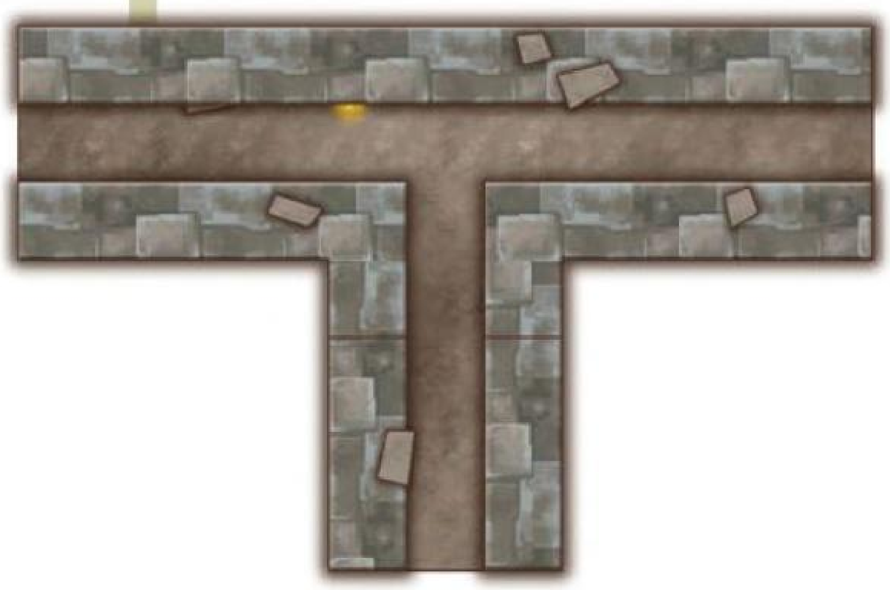
地下1階ーC

中断 ✕
おおごえ ✕



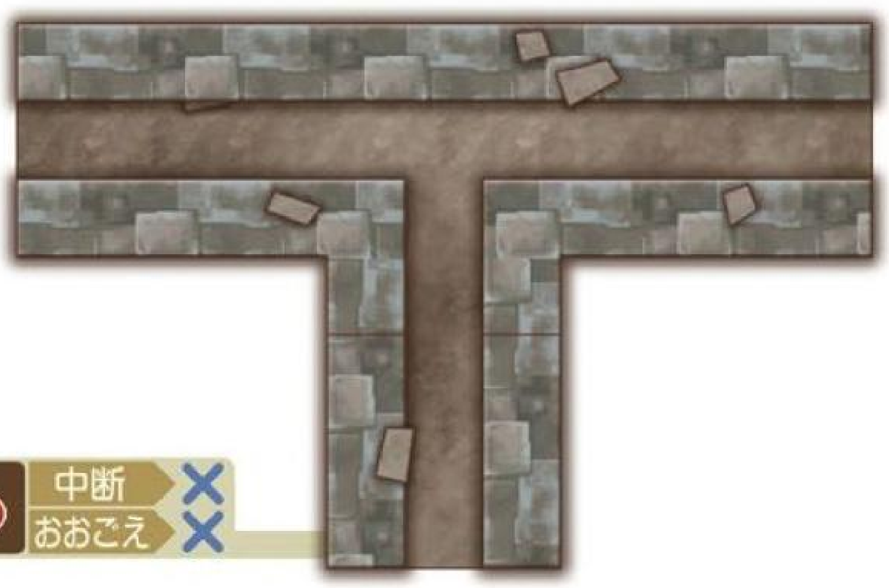
地下1階ーD

中断 ✕
おおごえ ✕



地下1階ーE

中断 ✕
おおごえ ✕



地下1階ーF 中断 ✕ おおごえ ✕



地下1階ーG 中断 ✕ おおごえ ✕



地下1階ーH 中断 ✕ おおごえ ✕



A (→P.380)

同じ場所に戻ってきてしまうフロアを抜けるには？

不思議な洞くつは、進みかたをまちがえると同じ場所に戻ってしまう、複雑な構造になっている。地下1階のT字形の通路は、同じような形をしているが、たいまつの位置など細かいちがいがあるため、それを目安にして進んでいくといいだろう。



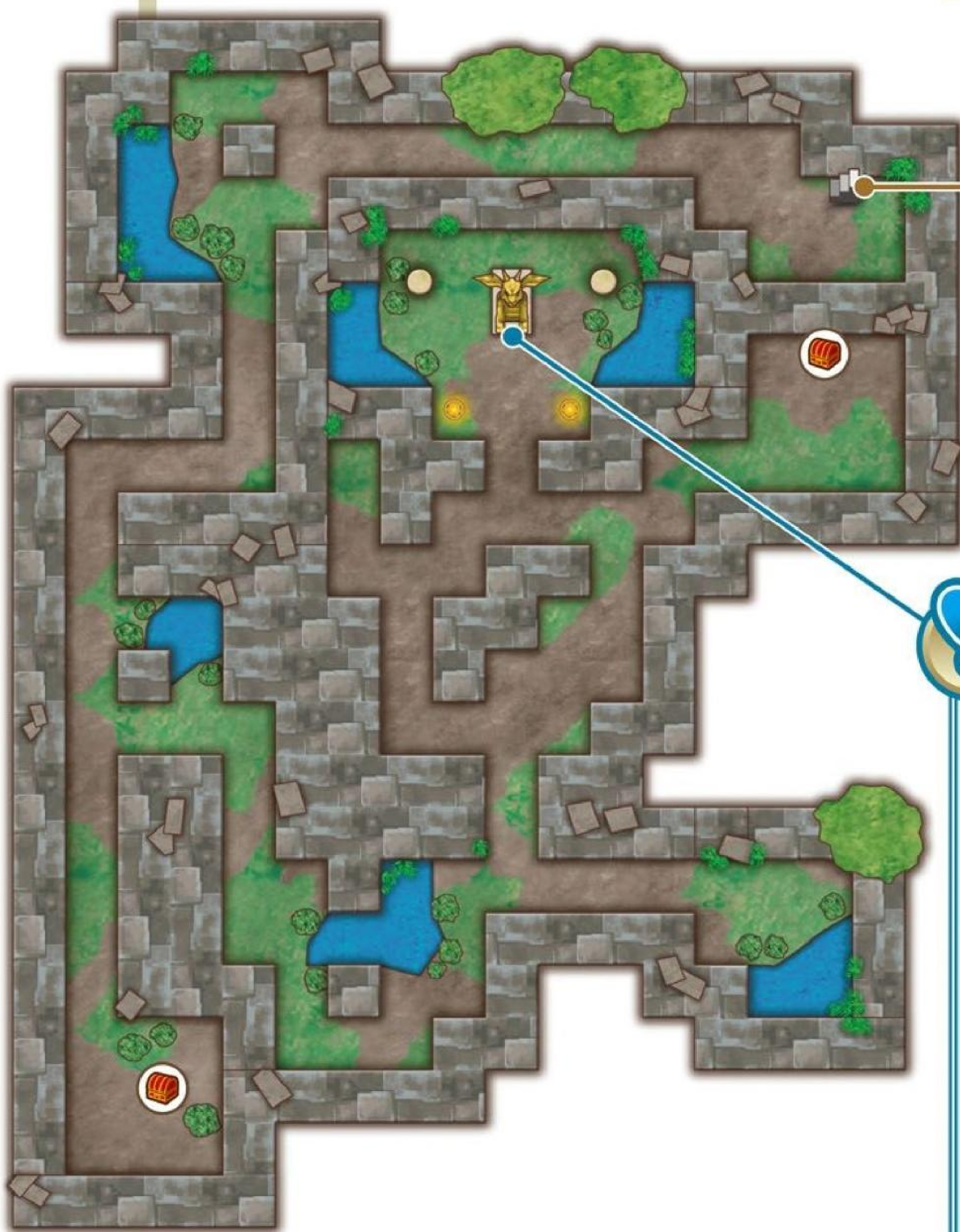
←クリアベール東の洞くつにいる戦士が、関係しそうな言い伝えを話していたが……。

残さずゲット！ アイテムチェックシート

□	地下1階ーF	1900ゴールド
□	地下1階ーF	まもりのたね
□	地下1階ーG	ちいさなメダル
□	地下2階	やいばのよろい
□	地下2階	ちいさなメダル
□	地下4階	ちいさなメダル
□	地下4階	？？？（装備品）

地下2階

中断 ✕
おおごえ ✕



A (→P.379)



旅の仲間の言葉

このフロアはふつうの洞くつっぽいけど何か秘密があるのかな。

隠された階段を見つけ出そう

地下2階には、次の階へ進むための階段が見あたらない。どこかに隠されているのだろうか？　過去に聞いたウワサを思い出しながら探してみよう。



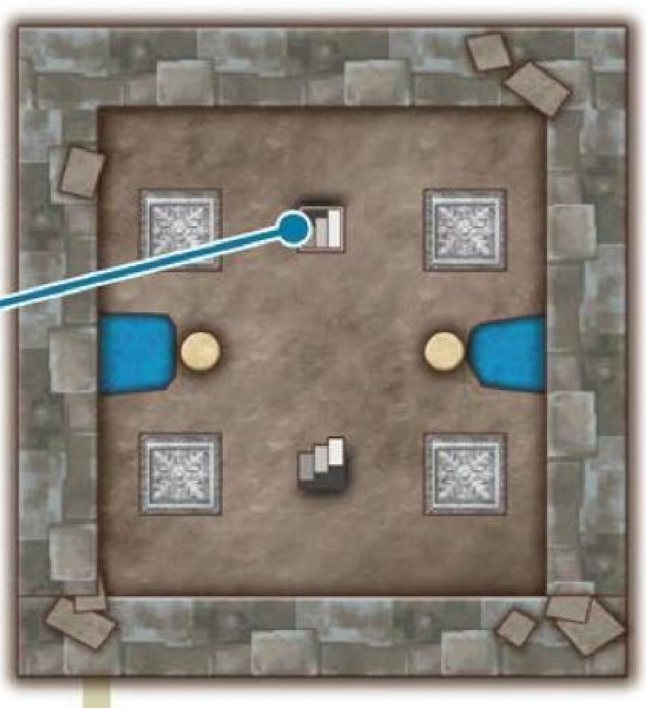
⬆学者が黄金の竜について話してくれたことを思い出そう。

降りても降りても先へ進めない

地下3階の小部屋は、階段を何度降りても同じ場所に着いてしまう。降りてばかりで先へ進めない場合は、仲間に相談してみるといいだろう。



⬅バーバラに相談してみると、気になることを言う。先へ進むヒントになるかも？



地下3階

中断 ✕
おおごえ ✕



地下4階

中断 ×
おおごえ ×



旅の仲間の言葉

ハッサン

ここが地下何階かなんてもうさっぱりわからないぜ。

出現するモンスター



86 ダークホーン
HP•188 EXP•204 G•57
特徴•マホトーンを唱える



98 かくとうパンサー
HP•168 EXP•192 G•93
特徴•しんくうはを放つ



101 ホーンテッドミラー
HP•200 EXP•258 G•60
特徴•メラミやモシャスを唱える



102 じゃしんぞう
HP•184 EXP•260 G•52
特徴•やけつくいきを吐く



105 トロル
HP•280 EXP•258 G•66
特徴•痛恨の一撃を繰り出す



108 イーブルフライ ドラゴン
HP•152 EXP•183 G•118
特徴•メダパニダンスを踊る



109 サイレス
HP•200 EXP•278 G•25
特徴•マホトーンやバシルーラを唱える



112 ベホマスライム
HP•136 EXP•144 G•51
特徴•ベホマやマホトラを唱える



115 ハイオーク
HP•200 EXP•252 G•78
特徴•痛恨の一撃を繰り出す



117 パペットマン
HP•128 EXP•195 G•82
特徴•ふしぎなおどりを踊る



118 ドラゴンソルジャー ドラゴン
HP•248 EXP•372 G•108
特徴•痛恨の一撃を繰り出す



119 フロストギズモ
HP•132 EXP•192 G•51
特徴•こおりのいきを吐く



120 リビングデッド ゾンビ
HP•160 EXP•204 G•38
特徴•ひゃくれつなめをする

下の世界 ライフコッドの村周辺





ふもとの家

— ルーラ × —

ここに住む老人は、商人がいろいろな品物を持って集まる町を作りたいという夢を持っているようだ。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「かねもうけのひけつ」

出現するモンスター

No.	名前	HP	EXP	G	特徴
15	スライム	9	5	3	—
—	スライム(合体)	120	28	21	合体してキングスライムになる
17	もりじじい	22	21	16	ラリホーを唱える、やくそうを使う
21	スライムベス	12	10	7	—
22	ベビーゴイル	25	28	10	ギラを唱える
24	ピーポ	27	22	18	ルカナンを唱える
26	ちんもくのひつじ	44	33	15	マホトーンを唱える
27	ヘルホーネット	32	26	20	マヒ攻撃をする
28	しのどれい ※1 ゾンビ	41	21	21	あしばらいをかける
30	ことだまつかい ゾンビ	40	24	16	しのどれいを呼ぶ、バギを唱える
34	たまねぎマン	33	28	19	あまいいきを吐く、力をためる
36	ヘルボックル	32	39	22	ヒャドやホイミを唱える
41	フェアリードラゴン ドラゴン	40	58	32	マヌーサを唱える
43	ケダモン	72	45	33	弾け飛ぶ
44	ダークホビット	50	60	45	だいぼうぎょをする

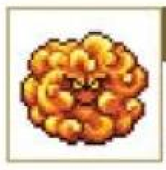
※1 エリア4では、ことだまつかいが呼んだときのみ出現。 ※2 エビルポットが呼んだときのみ出現。
※3 ようじゅつしが呼んだときのみ出現。 ※4 スライム(合体)が合体したときのみ出現。 ※5 のろいのランプが呼んだときのみ出現。



モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア			
		1	2	3	4
15	スライム	×	×	○	×
−	スライム(合体)	×	×	○	×
17	もりじじい	×	×	○	×
21	スライムベス	×	○	×	×
22	ベビーゴイル	×	○	×	×
24	ピーポ	×	○	×	×
26	ちんもくのひつじ	×	○	×	×
27	ヘルホーネット	×	○	×	×
28	しのどれい ※1	×	○	×	○
30	ことだまつかい	×	×	×	○
34	たまねぎマン	×	×	×	○
36	ヘルボックル	×	×	○	○
41	フェアリードラゴン	×	×	×	○
43	ケダモン	×	×	○	○
44	ダークホビット	×	×	×	○
45	エビルポット	×	×	×	○
46	ヒートギズモ ※2	×	×	×	○
56	ぬけがらへい ※3	×	×	×	○
64	どれいへいし	×	×	×	○
67	ようじゅつし	×	×	×	○
70	ポイズンキャロット	×	×	○	×
72	あくまのツボ	○	×	×	×
88	こうもりはくしゃく	×	×	○	×
106	キングスライム ※4	×	×	○	×
108	イーブルフライ	○	×	×	×
109	サイレス	○	×	×	×
110	のろいのランプ	○	×	×	×
111	ランプのまじん ※5	○	×	×	×
115	ハイオーク	○	×	×	×
120	リビングデッド	○	×	×	×


45 エビルポット
HP•44 EXP•88 G•33
特徴•ヒートギズモを呼ぶ


46 ヒートギズモ ※2
HP•41 EXP•63 G•20
特徴•ひのいきを吐く、ギラを唱える


56 ぬけがらへい ※3
HP•80 EXP•93 G•33
特徴•しっぷうづきを放つ


64 どれいへいし ゾンビ
HP•61 EXP•87 G•24
特徴•—


67 ようじゅつし
HP•96 EXP•126 G•92
特徴•メラミを唱える、ぬけがらへいを呼ぶ


70 ポイズンキャロット
HP•73 EXP•94 G•33
特徴•どくのいきを吐く


72 あくまのツボ
HP•200 EXP•204 G•162
特徴•ザキやラリホーマを唱える


88 こうもりはくしゃく
HP•113 EXP•99 G•82
特徴•マヌーサやベホイミを唱える


106 キングスライム ※4
HP•212 EXP•240 G•138
特徴•ベホイミやザオラルを唱える


108 イーブルフライ ドラゴン
HP•152 EXP•183 G•118
特徴•メダパニダンスを踊る


109 サイレス
HP•200 EXP•278 G•25
特徴•マホトーンやバシルーラを唱える


110 のろいのランプ
HP•120 EXP•175 G•57
特徴•ランプのまじんを呼ぶ


111 ランプのまじん ※5
HP•304 EXP•300 G•69
特徴•かまいたちを放つ


115 ハイオーク
HP•200 EXP•252 G•78
特徴•痛恨の一撃を繰り出す


120 リビングデッド ゾンビ
HP•160 EXP•204 G•38
特徴•ひゃくれつなめをする

DUNGEON

下の世界
ライフコッドの村周辺

目標レベル ▶Lv32
熟練度 ▶Lv28まで ※1



山はだの道

THE MOUNTAINSIDE

ルーラでの訪問 ×



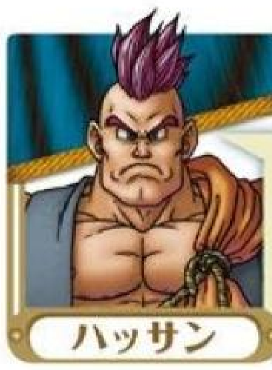
カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

切り立った崖に作られている山道で、洞くつや崖が入り組んでいる。非常に険しい道が続くが、山頂の村へ行く唯一の道のため、商人や村人たちの往来が盛んなようだ。

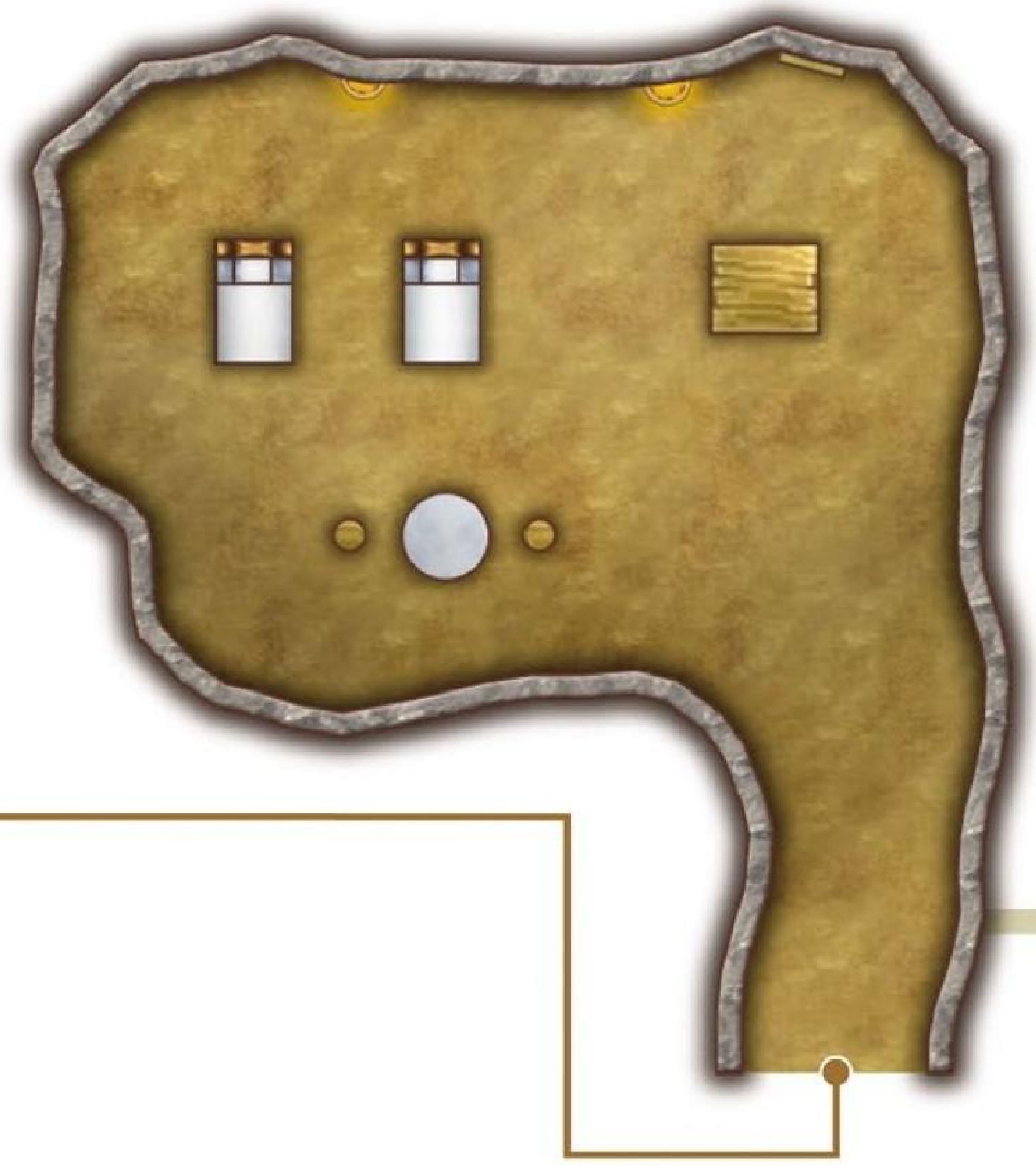


※1 外観はLv26まで熟練度が上がる。 ※2 内部ーFから来ると行き来できるようになる。

旅の仲間の言葉



こっちの世界じゃ、ここは無人のようだな。



内部ーA 中断 × おおごえ ○



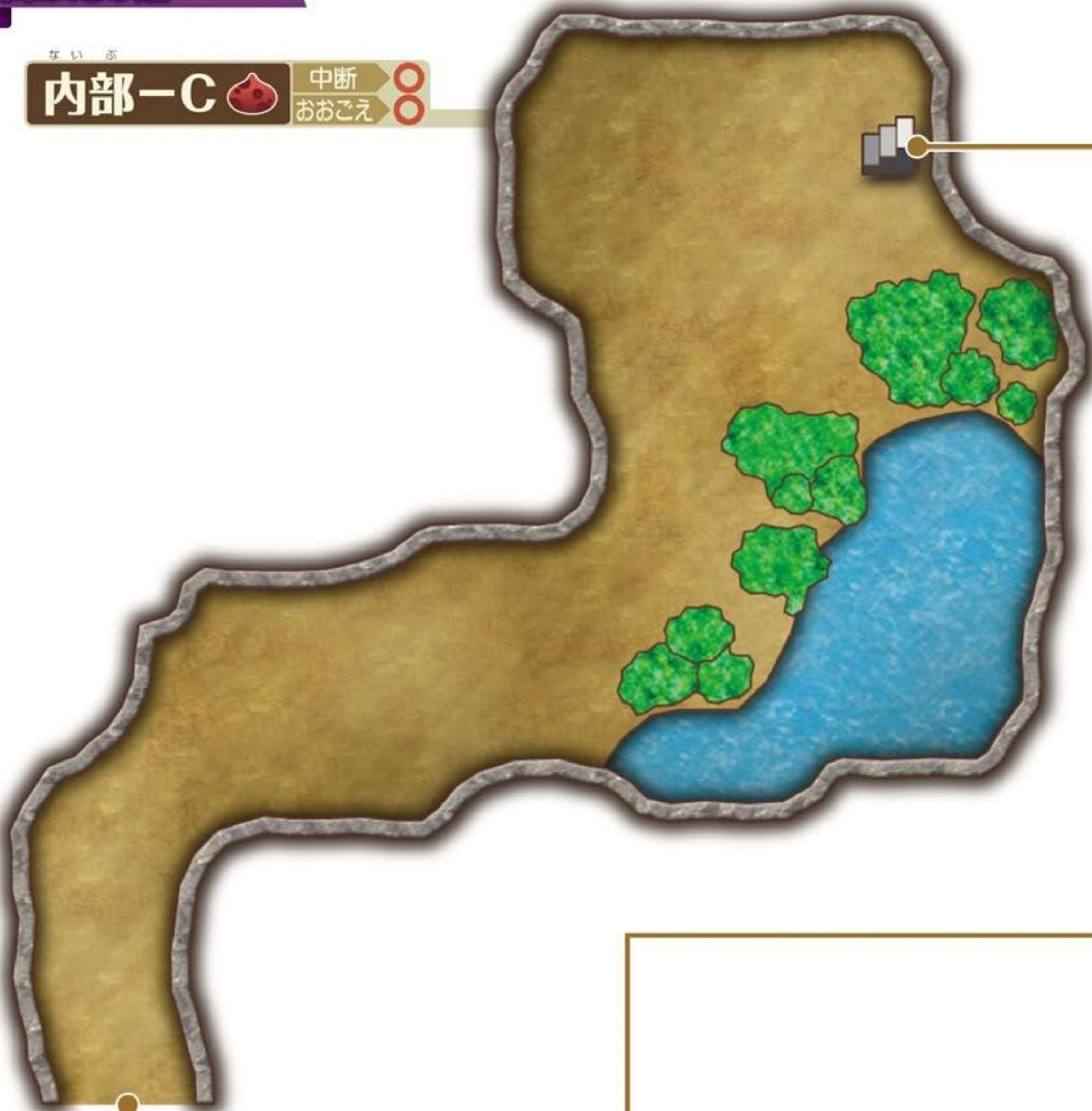
内部ーB 中断 ○ おおごえ ○

残さずゲット! アイテムチェックシート

- 内部ーE 880ゴールド
- 外観 ちいさなメダル
- 内部ーG ちいさなメダル
- 内部ーG うつくしそう

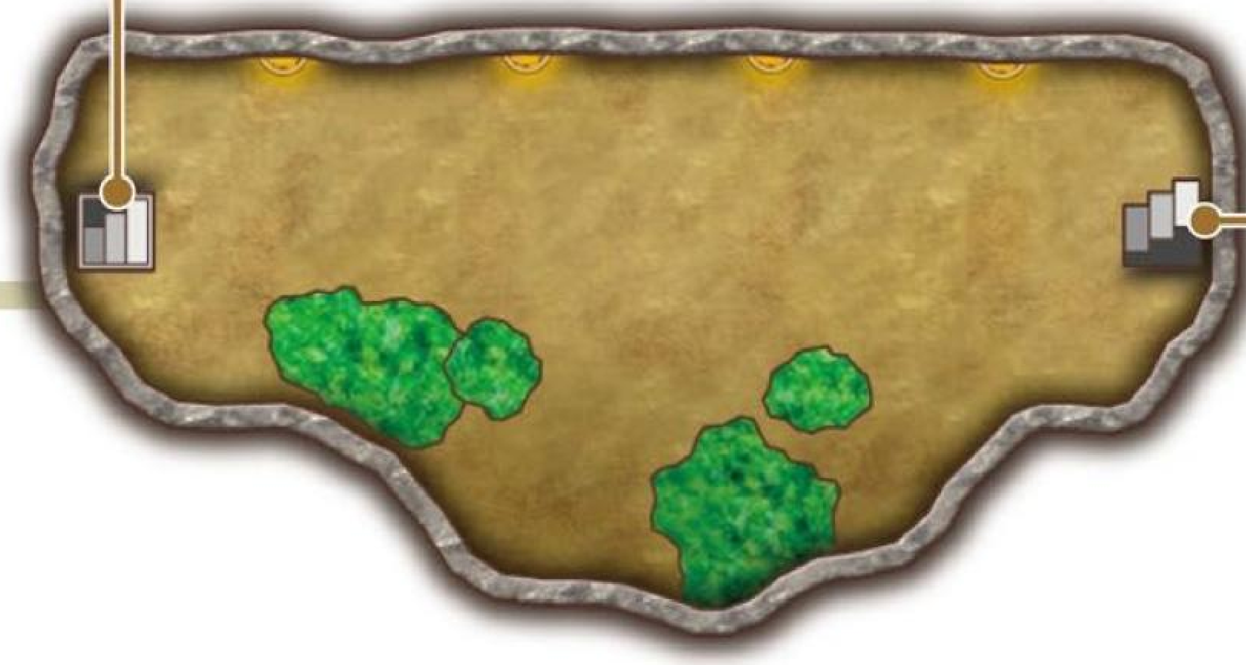
山はだの道

内部－C
中断 ○
おおごえ ○



A（→P.384）

内部－D
中断 ○
おおごえ ○



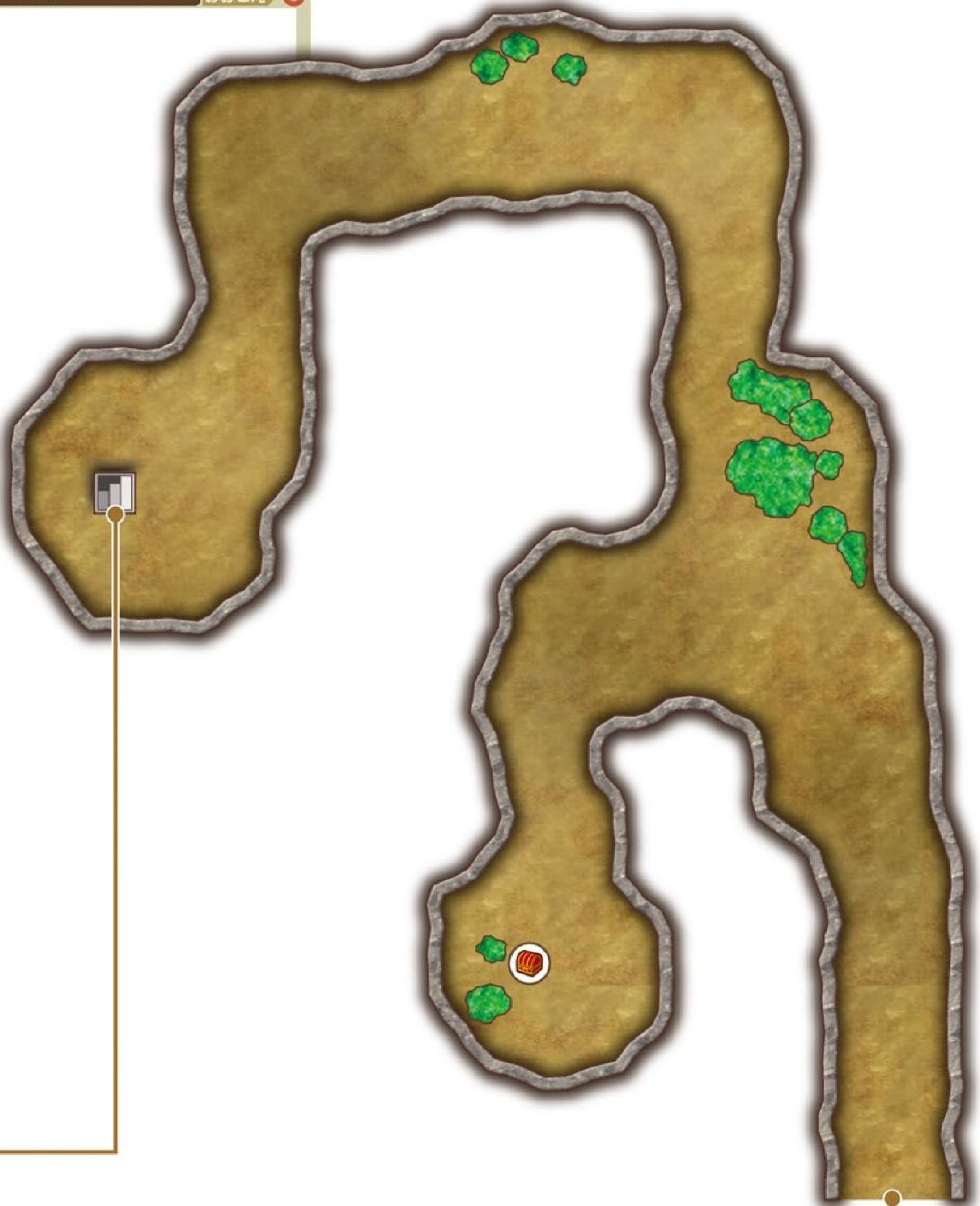


旅の仲間の言葉

上ってるのか、下りてるのか……。わからなくなってきましたよ。

内部ーE

中断 ○
おおごえ ○



B（→P.384）

要注意モンスター

スカルライダー

攻撃力はあまり高くないが、2回攻撃をしてくる敵。HPが低めなので、よく効くパワー系の特技やメラミなどの呪文で一気に倒してしまおう。



山はだの道

内部一F　中断〇　おおごえ〇

D（→P.384）



C（→P.384）



旅の仲間の言葉

この洞くつは、人がよく使っているようですね。

チャモロ

要注意モンスター

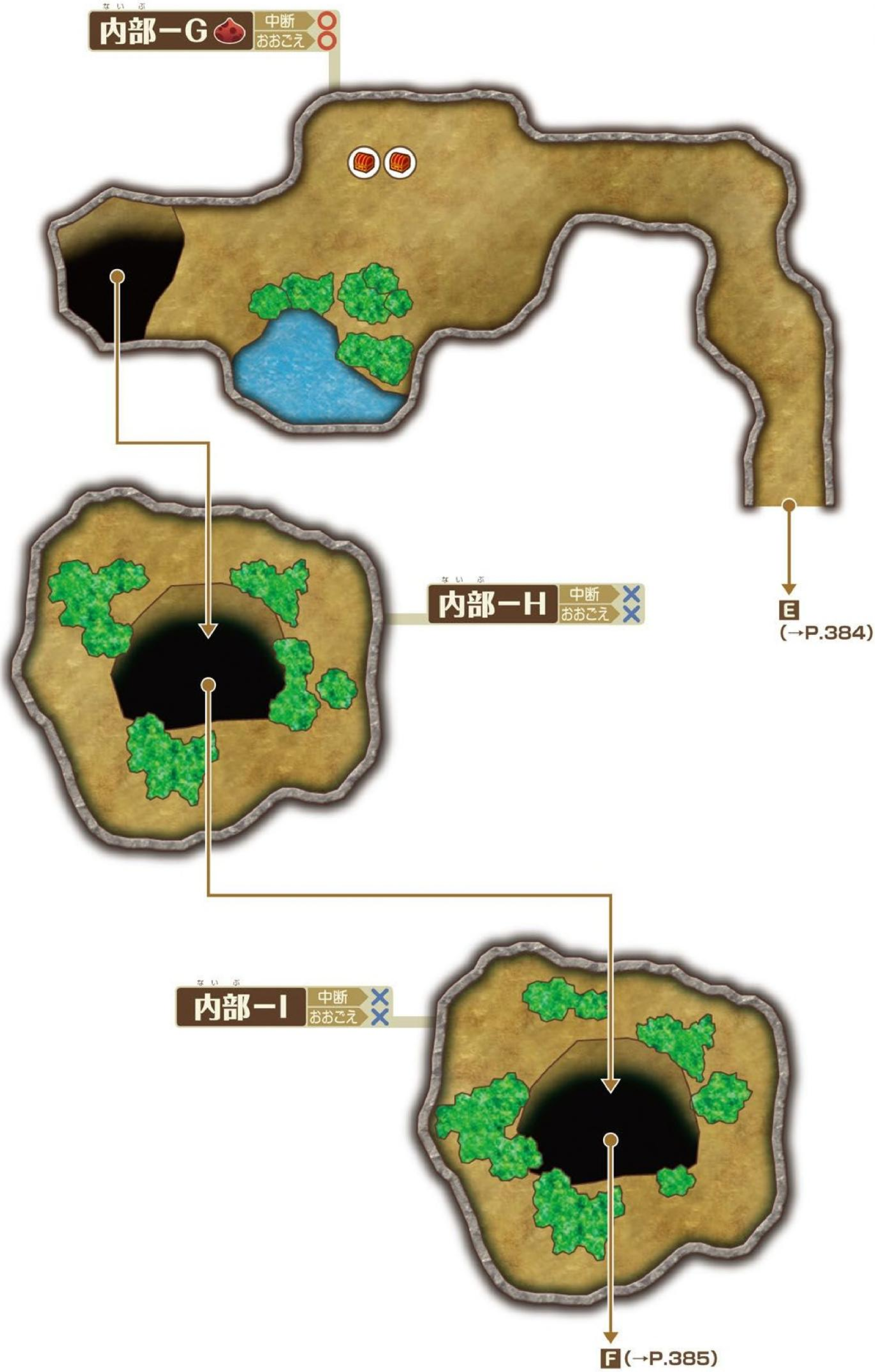
メガザルロック



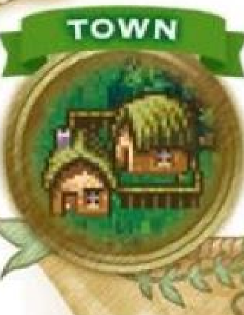
メガザルを唱えて、倒した敵を復活させてしまう。マホトーンは効きにくいので、現れたら先に倒してしまうのが得策だ。

出現するモンスター

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴
11	どくろあらい	14	13	14	力をためる
15	スライム	9	5	3	—
42	はねせんにん	45	50	32	バギマやスクルトを唱える
43	ケダモン	72	45	33	弾け飛ぶ
44	ダークホビット	50	60	45	だいぼうぎょをする
62	スカルライダー	66	114	49	かえんぎりを放つ
70	ポイズンキャロット	73	94	33	どくのいきを吐く
83	じごくのたまねぎ	128	96	36	あまいいきを吐く
89	メダパニとかげ	106	141	64	メダパニを唱える
124	メガザルロック	240	302	84	メガザルを唱える


内部ーG
中断 ○
おおごえ ○
内部ーH
中断 ×
おおごえ ×
内部ーI
中断 ×
おおごえ ×
E (→P.384)
F (→P.385)

TOWN



下の世界
ライフコッドの村周辺

目標レベル ▶ Lv32



ライフコッドの村

LIFECOD

山の精霊を祭る人々が住む山奥の村。古くから機織りが盛んで、この村の絹織物は評判がいいそうだ。最近、村の少女が、崖で倒れていた少年を助けたらしい。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- 10ゴールド
- やくそう
- まもりのたね
- きぞくのふく
- おなべのフタ
- おしゃれなバンダナ
- ちいさなメダル

気になる場所1



⬆酒場のカベには、誰かの悪口が書かれた落書きを発見できる。

気になる場所2



⬆武器屋には、サビついてとても売り物には見えない鎧が飾られている。

人々の耳寄りなウワサ

この村はまだ平和なようだな



旅の戦士によると、世界に平和が訪れたかのように見えるものの、いまだに魔物に襲われる町があとを絶たないらしい。この平和な村が、魔物に襲われる日が来ないといいのだが……。

お帰りなさいお兄ちゃん



ターニアと話すと、自分そっくりな別人に勘ちがいされる。その人物はランドに呼び出されて山はだの道に向かったとのことだが、先ほど会ったあのふたりのことだろうか？

ターニアと一緒にいてやることじゃ



村長に会っても自分に似た人物と勘ちがいされてしまう。その少年は記憶をなくしており、大けがをしてターニアに連れてこられたそうだ。ターニアの家に行けば会えるかもしれない。

探索のアドバイス

自分とよく似た少年はどこに？

再びターニアの家を訪れると、自分とよく似た少年と入れちがいになったようだ。ターニアの話によると、少年は村長の家に行くと言っていたようだが、なにやら思い詰めた顔をしていたらしい。さっそく村長の家に向かおう。



⬆村長の家に入ると、山はだの道で見かけた少年が、なにやら村長に相談をしている。



⬆少年は村長の家を飛び出してしまう。もしかしたら村の外へ出たのかもしれない。

ショップガイド　SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
ひのきのぼう	10	攻　+2
たけのやり	50	攻　+5
どうのつるぎ	270	攻　+13
たびびとのふく	70	守　+7
かわのよろい	180	守　+11
かわのたて	70	守　+4

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
ウォーハンマー	12000	攻　+64
ゾンビキラー	18000	攻　+80
ドラゴンメイル	12000	守　+60
みずのはごろも	14800	守　+65
うさみみバンド NEW	750	守　+20

店長のオススメ

うさみみバンド

うさみみバンドがイチオシだよ！　防具というよりは衣装だけど、しっかり頭部を守ってくれるんだ。かっこよさも上がるから、コンテストとかに出るときに身につけてはどうかね？



店長のオススメ

ドラゴンメイル

ドラゴンの鱗をつなぎ合わせて作られたこの鎧はどうだい？ ちょっと値は張るけど、火に強く、硬い鱗が刃を通さないから、少しくらいの攻撃じゃびくともしないよ！



TOWN

下の世界
ガンディーノ城周辺

目標レベル ▶ Lv33



聖なるほこら

SACRED SHRINE

大きな竜の紋様が描かれている不思議なほこら。床には4つの紋章が刻まれている。由緒あるほこらのようだが、今ではこのほこらのことを伝える者はいない。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

4つの伝説の武具がそろったら聖なるほこらへ向かおう

聖なるほこらを訪れる前に、伝説の武具がすべてそろっているか確認しよう。とくに忘れがちなのが伝説の剣。伝説の防具が3つ集まったら、鍛え直してもらうためにロンガデセオの名工に渡した、さびたつるぎの様子を確かめにいってみるといいだろう。時間がたった今なら完成しているかもしれない。



⬅名工の手で鍛え直された伝説の剣、ラミアスのつるぎ。道具としても使える。



⬅インパスを使って伝説の武具を調べてみると、しるしが刻まれているのがわかる。

スイッチを踏むと変化する4つの紋章の謎を解くには？

聖なるほこらの床には4つの紋章があり、それぞれスイッチを踏むたびに紋章の形が変化する。この紋章に秘められた謎を解かないと先には進めないようだ。これまでに聞いたウワサを思い出したり、手に入れた持ち物を調べたりして謎を解き明かそう。ときには仲間に相談してみるのもいい。



⬅世界には神の城を研究している者もいる。近くにあるほこらなどへ行ってみよう。



⬅紋章の形のなかには、伝説の武具に刻まれたしるしと同じものがあるようだが……。



CASTLE ?

???
???

目標レベル ▶ Lv33



ヘルクラウド城

HELLCLOUD CASTLE

ツタやコケにおおわれた、禍々しい雰囲気をかもし出している城。デュランという城主がこの城の魔物たちを束ねているらしい。最近ここに来た人間がいるという話だが……。

ルーラでの訪問 ×



カギつきの扉	マップの回転
—	360° ※



探索のアドバイス

ヘルクラウド城の城主、デュランに会いにいこう

ヘルクラウド城に到達すると、デュランと名乗る城主に城内へと招かれる。外に出れば聖なるほこらに戻れるので、念のため城に入る前にどこかの教会で、冒険の書に記録しておくといいだろう。



←魔物がたくさんいるが、話しかけても襲われない。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ せかいじゅのは
- □ いのちのきのみ

※ 外観と大広間のみ40°

エリアガイド

上の世界 ゼニスの城周辺



出現するモンスター



68 バーニングブレス
HP●88 EXP●132 G●63
特徴● ひのいきやかえんのいきを吐く



69 メタルスライム メタル
HP●5 EXP●1350 G●75
特徴● 攻撃が効きにくい、すぐ逃げる



72 あくまのツボ
HP●200 EXP●204 G●162
特徴● ザキやラリホーマを唱える



73 ユニコーン
HP●128 EXP●144 G●54
特徴● ホイミを唱える、突き飛ばす



78 ポイズンキラー
HP●88 EXP●96 G●72
特徴● 毒攻撃やマヒ攻撃をする



79 ウィングスネーク
HP●118 EXP●162 G●56
特徴● 鋭い牙でかみつく



80 ばくだんいわ
HP●240 EXP●144 G●15
特徴● メガンテを唱える



86 ダークホーン
HP●188 EXP●204 G●57
特徴● マホトーンを唱える



87 ダークゴイル
HP●128 EXP●135 G●75
特徴● メラミやイオを唱える



89 メダパニとかげ
HP●106 EXP●141 G●64
特徴● メダパニを唱える



90 ホラーウォーカー
HP●133 EXP●164 G●100
特徴● いなずまを呼び寄せる



98 かくとうパンサー
HP●168 EXP●192 G●93
特徴● しんくうはを放つ

モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2
68	バーニングブレス	×	○
69	メタルスライム	×	○
72	あくまのツボ	○	○
73	ユニコーン	○	×
78	ポイズンキラー	○	×
79	ウィングスネーク	○	×
80	ばくだんいわ	○	×
86	ダークホーン	○	○
87	ダークゴイル	×	○
89	メダパニとかげ	○	×
90	ホラーウォーカー	○	○
98	かくとうパンサー	○	○

エリアガイド

下の世界 天馬の塔周辺





出現するモンスター



— スライム(合体)
HP●120 EXP●28 G●21
特徴●合体してキングスライムになる



104 キングイーター
HP●144 EXP●208 G●116
特徴●おたけびをあげる



106 キングスライム ※
HP●212 EXP●240 G●138
特徴●ベホイミやザオラルを唱える



119 フロストギズモ
HP●132 EXP●192 G●51
特徴●こおりのいきを吐く



120 リビングデッド ゾンビ
HP●160 EXP●204 G●38
特徴●ひゃくれつなめをする



123 マジックフライ
HP●144 EXP●198 G●115
特徴●イオラやスクルトを唱える



124 メガザルロック
HP●240 EXP●302 G●84
特徴●メガザルを唱える

※ スライム(合体)が合体したときのみ出現。

目標レベル ▶ Lv33



ルーラでの訪問 ○



ゼニスの城

ZENITH FORTRESS

ゼニス王が治める、神秘的で荘厳な雰囲気が漂う城。大魔王に立ち向かうためのさまざまな知識が蓄えられている。また、天馬が住む塔に通じる道もあるという。

カギつきの扉	マップの回転
—	360° ※

城内1階

教会



残さずゲット! アイテムチェックシート

- ☐ せかいじゅのは
- ☐ せかいじゅのしずく
- ☐ ちいさなメダル
- ☐ ちいさなメダル

夢告白の舞台

- ☐ みずのきゅうでん
- ☐ スライムのしんでん
- ☐ りゅうのすむやま

※ 外観と大広間のみ40°

気になる場所❶



⬆城内には兵士が守る井戸がある。どこかにつながっているのだろうか。

気になる場所❷



⬆不思議議な金のタマゴ。この中には未来が入っているらしい……。

人々の耳寄りなウワサ

はざまの世界をご存じか?



老人の話では、はざまの世界という暗黒の世界がどこかに存在するという。大魔王デスタムーアが住まうというその世界には、天馬を除いては誰も行くことができないらしい。

ペガサスが住む塔へ通じる道がある



ゼニスの城には、ペガサスが住むと言われている天馬の塔へ行くことができる、唯一の道が存在しているらしい。だが今はゼニス王の許しがないため、近づくことができないのだ。

ぼく人間になれたんだ!



ゼニスの城のはずれには、人間になることができたと喜んでいる子供がいる。そういえば、同じような話しかたをするモンスターが、ヘルクラウド城にいたような気がするが……。

探索のアドバイス

ゼニス王に会って ペガサスの居場所を聞こう

はざまの世界へ行くためには、空翔ける天馬ペガサスの力が必要なようだ。ゼニス王に、天馬が住む塔へ通じる道のことを聞いてみよう。するとゼニス王は天馬の塔への道を開けてくれ、さらにはざまの世界へ行くための力をペガサスに授けると約束してくれる。ペガサスを発見したら、忘れずに報告に来よう。



⬆ゼニス王からは、大魔王がゼニスの城などを封印した理由を聞くことができる。

知識のタネ 子供からせかいじゅのしずくをもらっておこう

ゼニスの城には、世界樹の苗を育てている少年がいる。彼に話しかけると、せかいじゅのしずくというアイテムをもらえるのだ。せかいじゅのしずくは一度にひとつしか持てないが、使うと仲間全員のHPを完全に回復できるという優れモノだ。貴重な品なので、状況を見極めて大切に使おう。

なお、使ってなくなってしまった場合は、もう一度少年に話しかけるともらうことができる。



⬅せかいじゅのしずくの効き目を、ゲント族のチャモロも絶賛。



DUNGEON

下の世界
天馬の塔周辺

目標レベル ▶ Lv33
熟練度 ▶ Lv99まで



天馬の塔

PEGASUS TOWER

ルーラでの訪問 ×



人里離れた険しい岩山の中にそびえ立つ白く輝く塔。かつては美しさを誇っていたが、今では魔物が住みつき、噴水と天馬の像が置かれた庭は毒に冒されてしまっている。

カギつきの扉	マップの回転
×1	360° ※

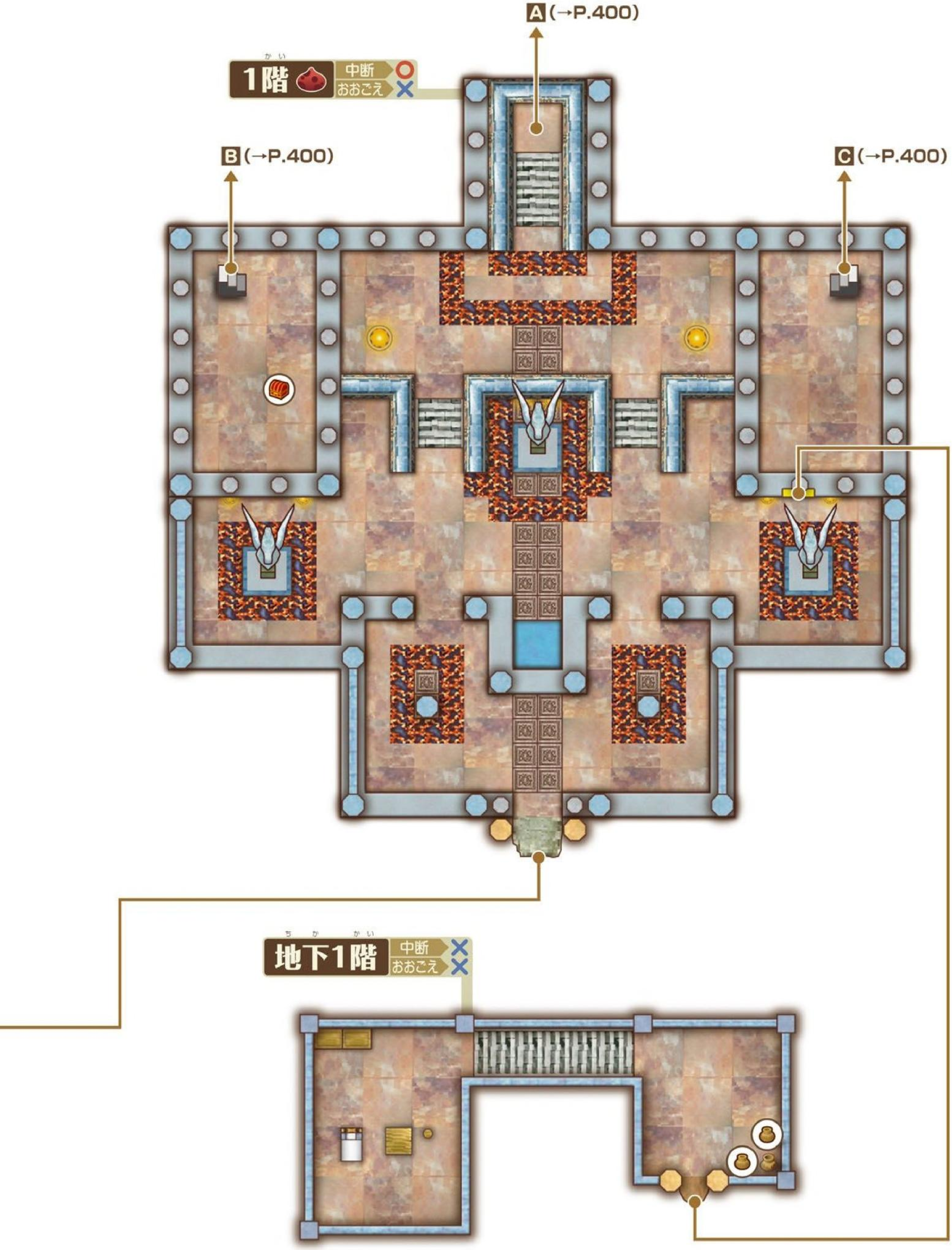


旅の仲間の言葉

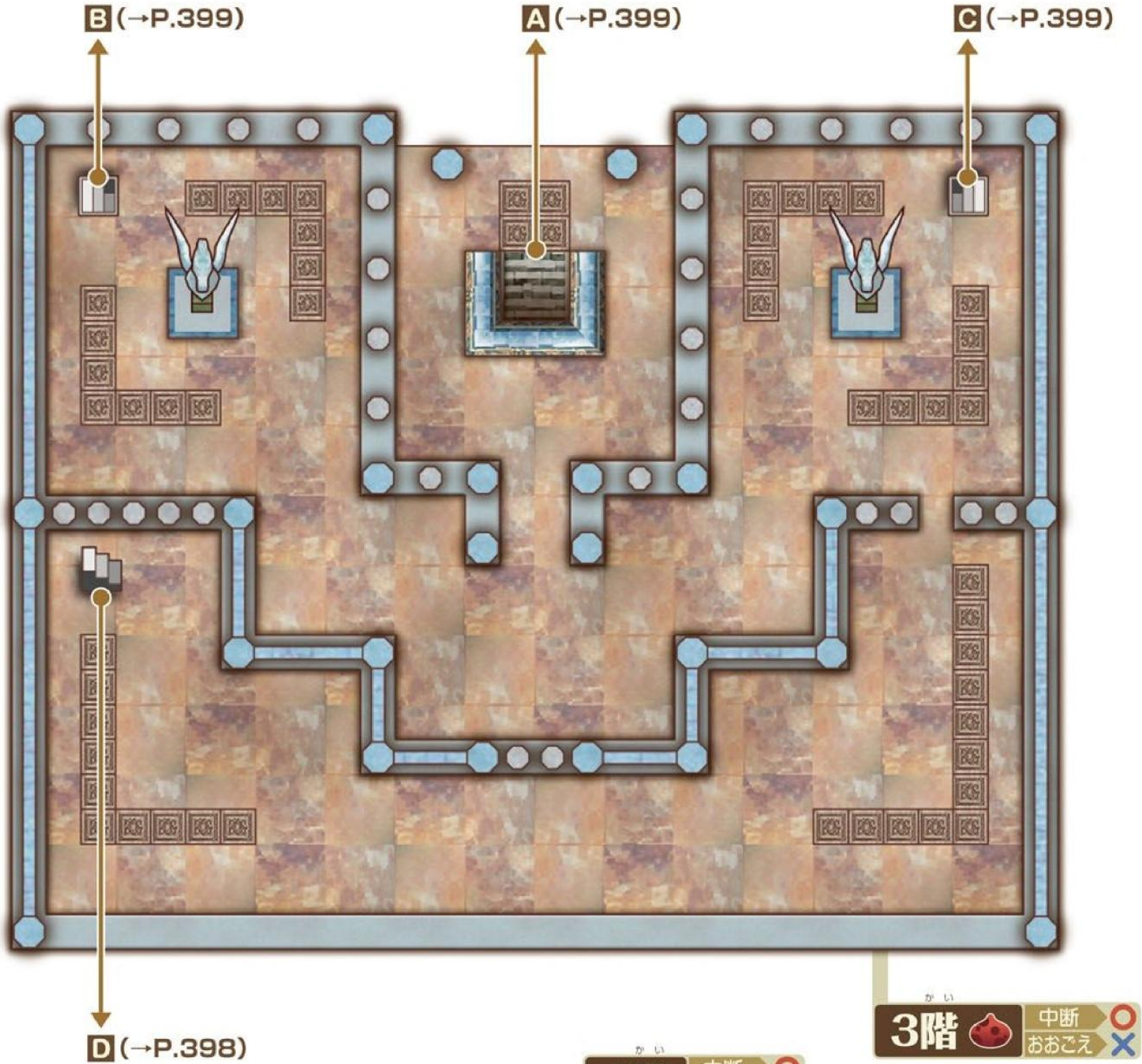
テリー

これがゼニス王の言っていたペガサスの塔か……。

※ 外観ではマップを回転できない。


A (→P.400)
1階
中断 ○
おおごえ ×
B (→P.400)
C (→P.400)
地下1階
中断 ×
おおごえ ×

天馬の塔





要注意モンスター

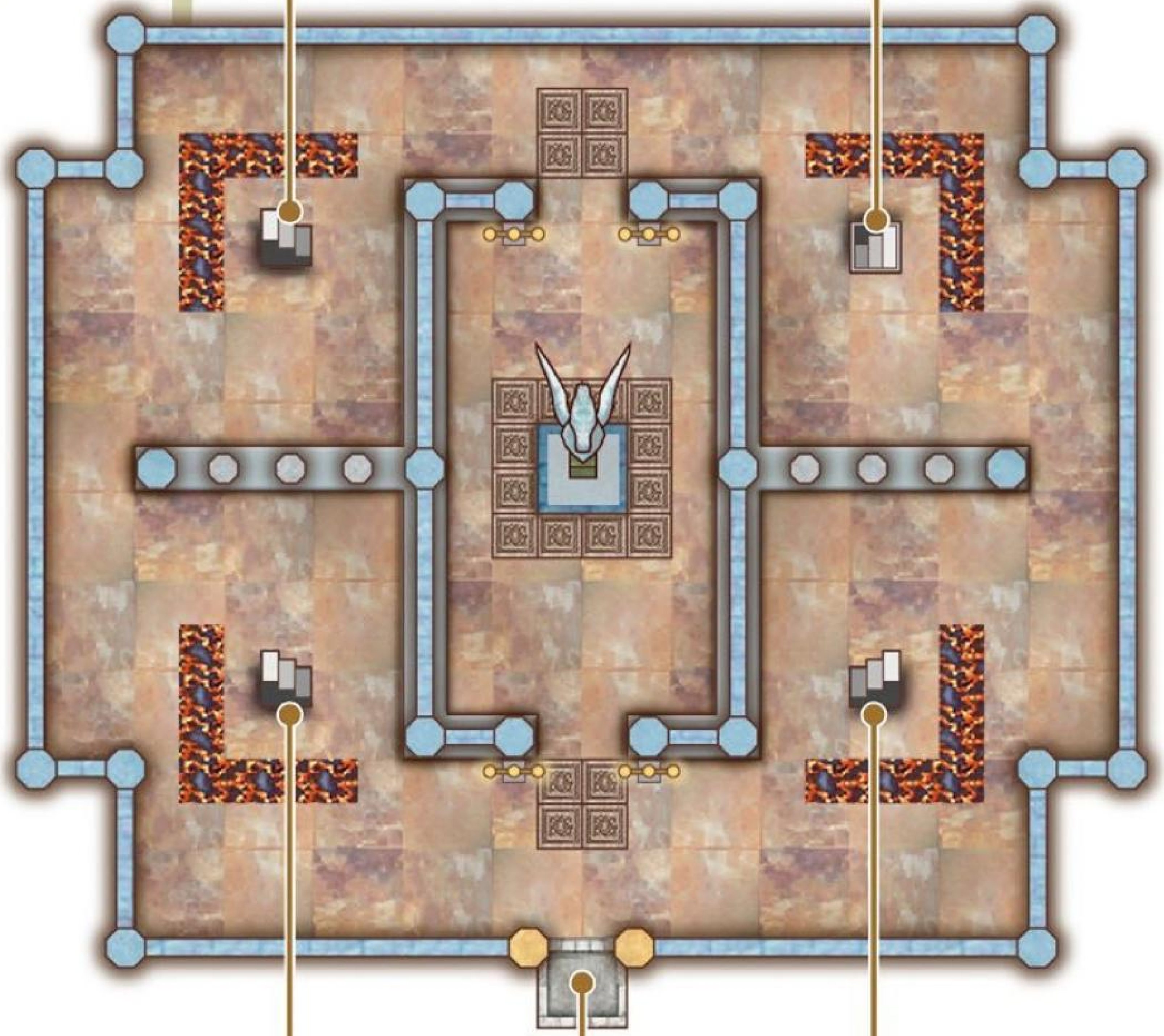
ぶちベホマラー



一緒に出現した敵のHPが減ると、ベホマラーを使って回復してくる。この魔物自身はそれほど強くないので、ベホマラーを使われる前に倒そう。

5階
中断 ○
おおこえ ×

I (→P.402)



H (→P.402)　G (→P.398)

6階ーB
中断 ○
おおこえ ×



F (→P.398)

旅の仲間の言葉



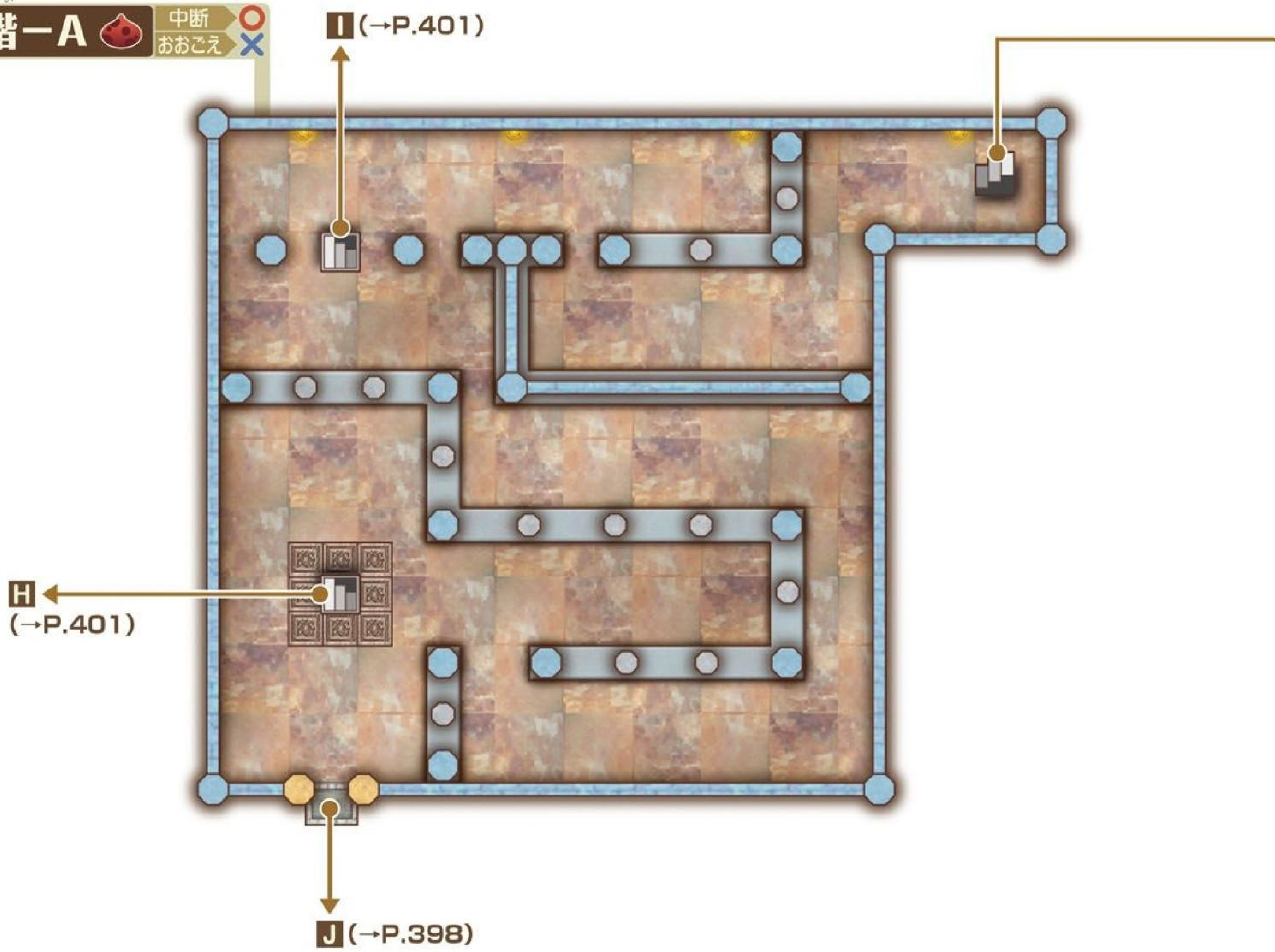
テリー

ペガサスの手がかりが、どこかにないか探そう。

天馬の塔

6階－A

中断 ○
おおごえ ×





旅の仲間の言葉

塔から落っこちないように、気をつけないといけませんね。

残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

場所	アイテム	場所	アイテム	場所	アイテム
1階	ちいさなメダル	外観	ちからのたね	7階	ほのおのツメ
地下1階	ちからのたね	4階	ドラゴンキラー	7階	(ミミック ※)
地下1階	(ツボック ※)	4階	いのちのきのみ	外観	てんまのたづな
外観	せかいじゅのは	4階	ちいさなメダル		

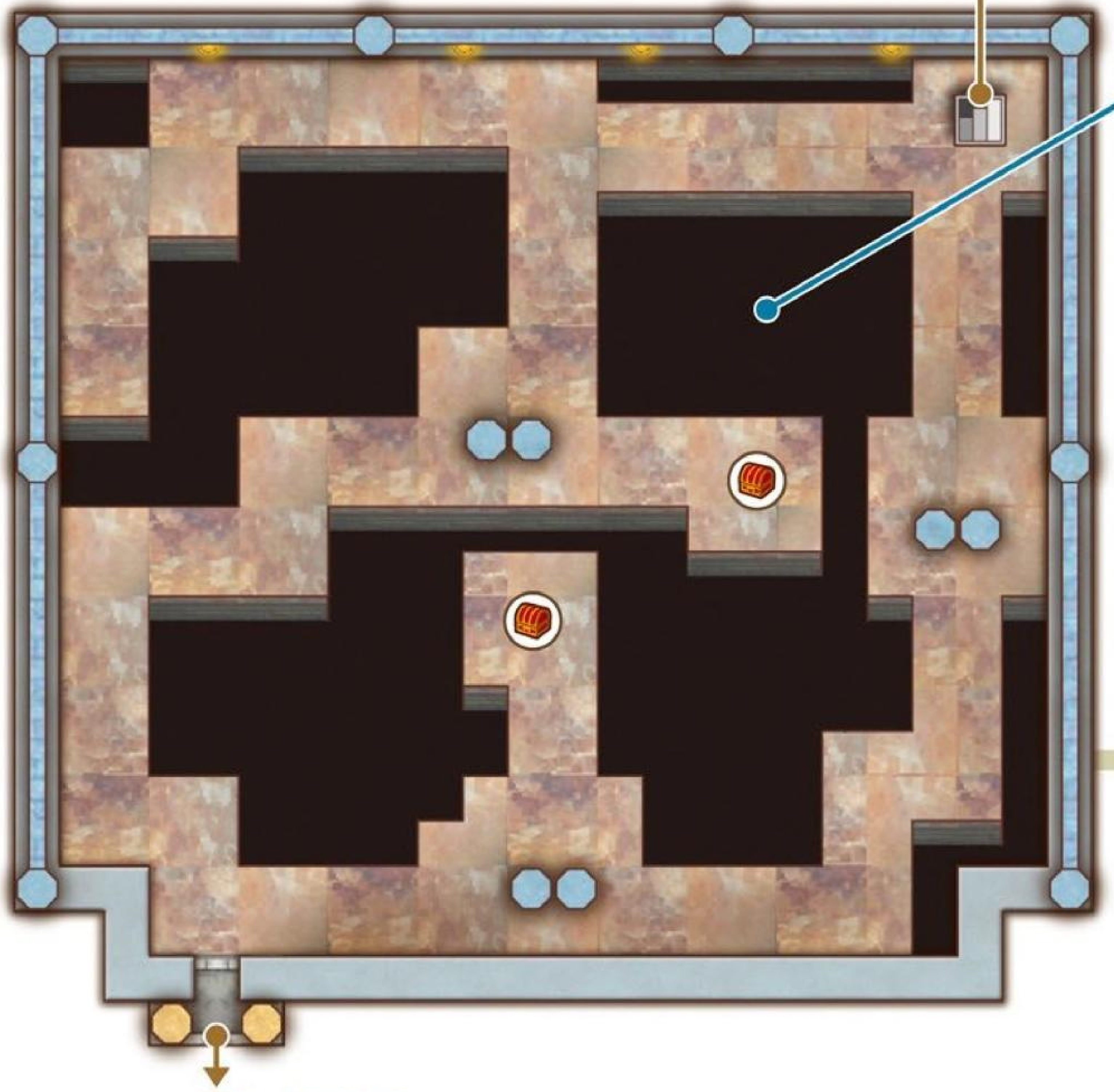
※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

穴に落ちないように慎重に歩こう

通路が狭く、地面がないところに足を踏み入れると下の階へ落ちてしまう。柱が立っているところはとくに道が狭いので、落ちないようにゆっくり歩こう。



⬅道幅が狭いので宝箱を開けるときは、足を踏みはずさないように慎重に近づこう。



7階 中断 ○ おおこえ ×

K (→P.398)

出現するモンスター


57 ミミック
HP•304 EXP•180 G•109
特徴•メラミやザラキを唱える


100 ツボック
HP•504 EXP•540 G•189
特徴•ザキやマホキテを唱える


119 フロストギズモ
HP•132 EXP•192 G•51
特徴•こおりのいきを吐く


120 リビングデッド ゾンビ
HP•160 EXP•204 G•38
特徴•ひゃくれつなめをする


121 あんこくまどう
HP•304 EXP•510 G•255
特徴•ベギラゴンやザオリクを唱える


122 ぶちベホマラー
HP•144 EXP•112 G•96
特徴•ベホマラーを唱える


123 マジックフライ
HP•144 EXP•198 G•115
特徴•イオラやスクルトを唱える


125 ボストロール
HP•256 EXP•372 G•96
特徴•痛恨の一撃を繰り出す


126 キラーマシン2 メタル
HP•200 EXP•420 G•87
特徴•2回行動することがある


127 キラーモス
HP•184 EXP•324 G•105
特徴•マヒ攻撃をする


129 ヘルジャッカル
HP•240 EXP•308 G•82
特徴•こおりのいきを吐く


133 レジェンドホーン
HP•208 EXP•372 G•111
特徴•かまいたちを放つ


136 はぐれメタル メタル
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐ逃げる


143 デビルパピヨン
HP•248 EXP•338 G•162
特徴•もうどくのきりを吐く


149 ホロゴースト ゾンビ
HP•224 EXP•288 G•72
特徴•しのおどりを踊る


154 ランプのまおう
HP•696 EXP•1104 G•300
特徴•バギクロスやベホマラーを唱える

冒険をもっと楽しもう!



天馬に乗れるようになるまで

ペガサスに乗り大魔王の住む世界へと旅立つ前に、探索していない場所を訪れるなど、やり残したことがないか確認しよう。



いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

海底から行けるダンジョンを探索!

海底から入ることができるレイドックの井戸とモンストル東の海底宝物庫には、宝が眠っている。とくに海底宝物庫ではグリンガムのムチなど、強力なアイテムを手に入れられるので、ぜひ探索しておきたい。ただし、宝箱を守る強力な敵が現れるのでしっかり準備をしてから向かおう。



←レイドックの井戸は、井戸を調べたとき以外でいどまねきと出会える唯一の場所だ。

レイドックの井戸

レイドック城下町の真下にある海底から入ることができる。内部はレイドック城下町の井戸とつながっており、井戸側から見ることはできたものの、開けることができなかった宝箱のところまで、船で行くことができるのだ。

レイドックの井戸に出現する敵

- アイアンタートル(P.581)
- いどまねき(P.559)
- オンディーナ(P.582)
- ストロングアニマル(P.564)
- ブラッディハンド(P.560)
- フロストギズモ(P.564)

モンストル東の海底宝物庫

モンストルの町の東の海底から入ることができる宝物庫には、貴重なアイテムが眠っている。ただし、宝箱は強力な魔物が守っている。海底を探索できるようになった時点ではかなりの強敵だが、すべての伝説の武具を手にした今なら、打ち倒すことができるだろう。



←宝箱の中には、ここでしか手に入らない武器もある。ぜひとも入手しておきたい。

天馬で上の世界のグレイス城を訪ねよう

天馬は、まほうのじゅうたんや空飛ぶベッドとちがい、岩山や森を飛び越えることができる。これにより、今まで立ち入ることができなかった岩山に囲まれた場所も探索できるようになるのだ。上の世界のグレイス城は、天馬に乗らないと探索できない唯一の場所なので、行っておくといい。



←グレイス城はすでに滅んでおり、内部は崩壊している。老人と犬が1匹いるのみだ。

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q オルゴーのよろいが隠された場所を見つけられません

A はずせない床板を壊すための道具を持っていないか探してみよう

グレイス城で起こった事件を見ていれば、オルゴーのよろいが隠された地下宝物庫の入口が、どこにあったかはわかっているはず。しかし、入口は兵士長が内側から固定したため開かない。何か床を壊せる道具を持っていないか考えてみよう。



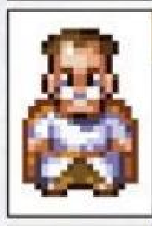
←床を壊せる道具は、持っているはず。道を切り開くものがあったような……。

Q 不思議な洞くつで迷ってしまい先へ進むことができません

A 不思議な洞くつに関する情報を世界をめぐって聞いていこう

不思議な洞くつを抜けるための情報は、クリアベール東の洞くつ、ガンディーノ城、ポセイドン城で聞けるので一度立ち寄っておくといい。なお、情報を聞いても謎が解けないときは、同行している仲間に相談してみるのも手だ。

不思議な洞くつのヒントをくれる人物と内容

	場所	内容
	クリアベール東の洞くつ	伝説の盾を探して旅をしている戦士。十字路を東に……というような、不思議な洞くつの進みかたに関する言い伝えを知っているのだ。
	ガンディーノ城	ガンディーノ城で伝説の盾について研究している学者。黄金の竜がある場所についての言い伝えを聞くことができる。
	ポセイドン城	グラコスを倒すと言い伝えを教えてくれる。言い伝えの内容は、迷いの小部屋という場所を抜けるためのヒントとなっているようだ。

Q 下の世界のライフコッドの村が魔物に襲われてしまいました

A 村のさまざまな場所にいる魔物を倒していこう

村のあちこちに現れた魔物は、話しかけると襲いかかってくるのですべて倒そう。魔物は建物の中にもいるので、くまなく探すこと。

ちなみに、魔物の襲撃中でも教会は利用できるので、魔物を倒すごとにこまめにお祈りをしておくと安全だ。こうしてすべての魔物を倒したら、ターニアの様子を見にいこう。



←魔物が建物に進入している場合もある。すべての建物を見てまわるといいだろう。

Q ライフコッドの事件を解決したあとどこへ行けばいいのかわかりません

A 自分の生いたちにかかわる場所へ行ってみよう

ライフコッドの村の事件を解決すると、自分が何者だったのかわかるだろう。自分の帰りを待っている人がいるはずなので、その人物に会いにいこう。どこへ向かえばいいのかわからないときは、仲間に聞いてみるといい。出発する前には、村長やターニアのほか、山はだの道にいるランドにあいさつしていこう。



←自分にゆかりがある場所を訪ねてみると、何か手がかりがつかめるかも。

ふたつの大地をめぐる旅❹

大魔王の居城へ!

魔物が支配する はざまの世界を探索

旅をするなか、この世界に平和が訪れない真の理由を知った。すべての元凶・大魔王デスタムーアと、はざまの世界の存在を……。
一行は世界を守るために、大魔王を打ち倒すべくはざまの世界へと飛び立った——。



ペガサスに乗って、いざはざまの世界へ!



⬅ペガサスだけが、大魔王の結界を破り、はざまの世界へ行くことができる。



⬅はざまの世界では、希望を失った人々がなすすべもなく暮らしている。

冒険フローチャート

- は 絶望の町
- は ヘルハーブ温泉
- 下 ザクソンの村
- は 絶望の町
- は 欲望の町
- は 古い炭鉱
- は 欲望の町
- は 湖の穴
- は 欲望の町
- は 湖の穴
- は 牢ごくの町
- は なげきの牢ごく
- は 牢ごくの町
- は なげきの牢ごく
- は デスタムーアの城

エリアガイド

上の世界 グレイス城周辺





CASTLE ルーラ × —

グレイス城



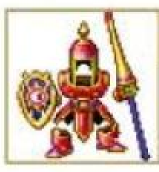
崩壊してから長い年月がたっている城。山に囲まれているため、天馬に乗る以外の方法では、訪れることができない。城内には老人と犬が1匹いるのみとなっている。



熟練度 ▶ Lv31 まで

グレイス城周辺

出現するモンスター



76 さまようへいたい
HP●128 EXP●115 G●50
特徴●たいあたりをする



88 こうもりはくしゃく
HP●113 EXP●99 G●82
特徴●マヌーサやベホイミを唱える



91 キメイラ
HP●98 EXP●123 G●78
特徴●つめたいいきを吐く



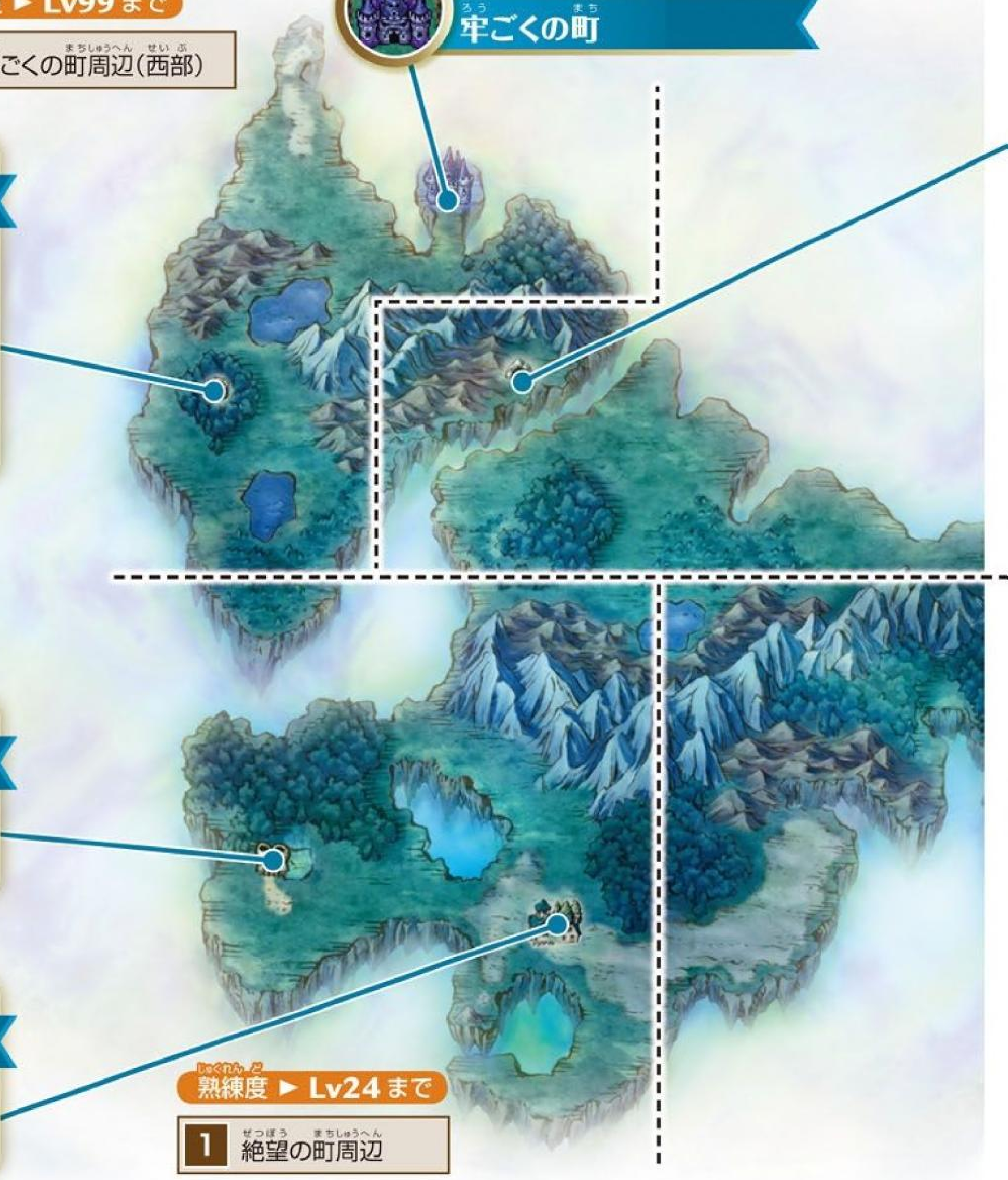
87 ダークゴイル
HP●128 EXP●135 G●75
特徴●メラミやイオを唱える



89 メダパニとかげ
HP●106 EXP●141 G●64
特徴●メダパニを唱える

はざまの世界

はざまの世界



熟練度 ▶ Lv99まで

4 牢ごくの町周辺(西部)

TOWN | ルーラ ○ | ▶P.421
牢ごくの町

— | ルーラ × | —
牢ごくの町南のほこら

老人と牢ごくの町から逃げてきたという神父がいる。老人のアドバイスを聞くと、HPとMPが全快する。

TOWN | ルーラ × | ▶P.412
ヘルハーブ温泉

TOWN | ルーラ ○ | ▶P.410
絶望の町

熟練度 ▶ Lv24まで

1 絶望の町周辺

出現するモンスター

No.	名前	種別	HP	EXP	G	特徴
48	ダンスキャロット		44	57	34	ふしぎなおどりを踊る
51	くさったしたい	ゾンビ	72	80	18	もうどくのきりを吐く
55	ドッグスナイパー		69	86	32	弓を引きしぼって矢を放つ
78	ポイズンキラー		88	96	72	毒攻撃やマヒ攻撃をする
83	じごくのたまねぎ		128	96	36	あまいいきを吐く
84	メタルライダー	メタル	144	150	72	もろばぎりを放つ
88	こうもりはくしゃく		113	99	82	マヌーサやベホイミを唱える
89	メダパニとかげ		106	141	64	メダパニを唱える
95	ぶちスライムベス		80	75	58	こちらの攻撃をまねする
113	のろいのカガミ		408	696	156	モシャスを唱える
121	あんこくまどう		304	510	255	ベギラゴンやザオリクを唱える
123	マジックフライ		144	198	115	イオラやスクルトを唱える
126	キラーマシン2	メタル	200	420	87	2回行動することがある
127	キラーモス		184	324	105	マヒ攻撃をする
128	メガボーグ	メタル	216	396	55	みなごろしを放つ



モンスターの出現場所

図鑑No.	モンスター名	出現エリア 1	2	3	4
48	ダンスキャロット	○	×	×	×
51	くさったしたい	○	×	×	×
55	ドッグスナイパー	○	×	×	×
78	ポイズンキラー	○	×	×	×
83	じごくのたまねぎ	○	×	×	×
84	メタルライダー	○	×	×	×
88	こうもりはくしゃく	○	×	×	×
89	メダパニとかげ	○	×	×	×
95	ぶちスライムベス	○	×	×	×
113	のろいのカガミ	×	×	×	○
121	あんこくまどう	×	○	×	×
123	マジックフライ	×	×	○	×
126	キラーマシン2	×	○	×	×
127	キラーモス	×	○	×	×
128	メガボーグ	×	×	○	○
129	ヘルジャッカル	×	○	×	×
130	ボーンプリズナー	×	○	○	×
131	タイガークロー	×	○	×	×
135	バーサクオーク	×	×	○	×
136	はぐれメタル	×	×	○	×
137	エビルホーク	×	×	○	○
138	じごくのほのお	×	×	○	×
140	エビルワンド	×	×	×	○
143	デビルパピヨン	×	×	×	○
145	ウルトラキメイラ	×	×	×	○
146	うごくせきぞう	×	×	×	○
147	スケアリードッグ	×	×	×	○
151	ずしおうまる	×	×	○	×


129 ヘルジャッカル
HP•240 EXP•308 G•82
特徴•こおりのいきを吐く


130 ボーンプリズナー ゾンビ
HP•184 EXP•339 G•32
特徴•2回行動することがある


131 タイガークロー
HP•192 EXP•348 G•120
特徴•気合いをためる


135 バーサクオーク
HP•200 EXP•319 G•134
特徴•すてみで攻撃する


136 はぐれメタル メタル
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐ逃げる


137 エビルホーク
HP•224 EXP•367 G•128
特徴•バギマやバシルーラを唱える


138 じごくのほのお
HP•176 EXP•390 G•103
特徴•はげしいほのおを吐く


140 エビルワンド ゾンビ
HP•200 EXP•378 G•63
特徴•こおりのいきを吐く


143 デビルパピヨン
HP•248 EXP•338 G•162
特徴•もうどくのきりを吐く


145 ウルトラキメイラ
HP•160 EXP•500 G•117
特徴•ベホイミやベホマを唱える


146 うごくせきぞう
HP•360 EXP•554 G•108
特徴•大きな足で踏みつける


147 スケアリードッグ
HP•240 EXP•452 G•74
特徴•たいあたりをする


151 ずしおうまる
HP•320 EXP•640 G•108
特徴•さみだれけんを放つ

TOWN

はざまの世界
はざまの世界

目標レベル ▶ Lv33

ルーラでの訪問 ○

絶望の町

DESPAIRIA



夢も希望も失い、絶望した人たちが住む町。すっかり無気力になってしまった人々が、朽ち果てた建物でほそぼそと暮らしている。スゴ腕の防具職人も住んでいるらしいが……。

カギつきの扉	マップの回転
×1	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- ふるびたパイプ
- キメラのつばさ
- いのちのきのみ
- まもりのたね
- ちいさなメダル

エンデのどうぐを届けたあと

- エンデのよろい ※3
- エンデのたて ※3
- エンデのかぶと ※3

力をとり戻したあと

- ちいさなメダル

気になる場所



⬆まともに機能している施設は、端の方にある教会だけのようだ。

※1 特定の時期まで無料で泊まれる。有料時はひとり5ゴールド。 ※2 特定の時期まで利用できない。
※3 いずれかひとつのみ入手できる。

人々の耳寄りなウワサ

こうして絶望してゆくのです



この町にいる人は、突然はざまの世界へ引きずり込まれてしまったようで、ほとんどの人が希望を見い出せず、絶望している。また、気力がなくなって何かをする力も出せないらしい。

抜け道があるってデマが流れたこともあったさ



宿屋にいる男性によると、近くにある温泉に、この世界から抜け出す道があるというウワサが流れたそうだ。結局、抜け道は見つからず、そのウワサはデマだったということだが……。

わしゃ二度と防具なんぞ作らんぞ



町には防具職人も住んでいるが、すっかりやる気をなくしている。しかし、彼の仕事道具を持ってくれば、天馬に乗ってこの世界に来たことを信じて、防具を作ってくれるそうだ。

探索のアドバイス

力が出ない状態で敵と戦うのは危険だ

はざまの世界では力が思うように出せない。この状態で敵と戦ってもほぼ確実に負けるので、戦いはしないようにしよう。とりあえずはウワサに聞いた温泉を探すといいだろう。なお、探索する前には忘れずに教会でお祈りしておきたい。



⬆村には見張りをしている魔物が。はむかうこともできるが、力が出ない今は耐えよう。

防具職人に道具を届けよう

エンデとの約束を果たすために、もとの世界へ戻ったら、彼の故郷であるザクソンの村を探そう。なお、まだ力は失われたままなので、引きつづき敵との戦闘は避けながら探索しよう。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
ウォーハンマー	12000	攻 +64
ゾンビキラー	18000	攻 +80
ふぶきのつるぎ NEW	21000	攻 +105
たいようのおうぎ NEW	22000	攻 +110

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ギガントアーマー NEW	23000	守 +92
みずのはごろも	14800	守 +65
オーガシールド NEW	20000	守 +48
ちりょくのかぶと	13000	守 +40

店長のオススメ たいようのおうぎ

太陽の装飾が施された、美しい扇だよ。美しさだけでなく、使い勝手も一級品。敵をまとめて攻撃できるのがウリだよ！



店長のオススメ ギガントアーマー

この鎧は巨人族の戦士が愛用していた品を仕立て直したものです。吹雪や炎による攻撃も防いでくれる逸品ですよ。



TOWN

はざまの世界
はざまの世界

目標レベル ▶ Lv33

ヘルハーブ温泉

HELLHERB HOT SPRING

絶望の町の西に位置する巨大な温泉。希望を失った人々が酒におぼれ、身体中の力が抜けるまで温泉につかっている。あまりの気持ちよさに、長い行列もできるほどだ。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
×2	360°



探索のアドバイス

温泉に入って、いろいろとあたりを見回してみよう

ヘルハーブ温泉は不思議な構造をしており、中に入ると身体が流されてしまう。流れはかなり急だが、かろうじて身体を動かすことはできる。内部は広いので、ときには流れに逆らって歩いてみよう。



←温泉の中心部にある、巨大な建物が怪しいが……。

残さずゲット！
アイテムチェックシート

- キメラのつばさ
- ただのぬのきれ
- ちいさなメダル

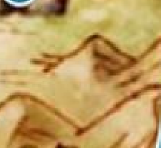
エリアガイド

下の世界 ザクソンの村周辺



出現するモンスター

109 サイレス
HP•200 EXP•278 G•25
特徴•マホトーンやバシルーラを唱える


111 ランプのまじん
HP•304 EXP•300 G•69
特徴•かまいたちを放つ


117 パペットマン
HP•128 EXP•195 G•82
特徴•ふしぎなおどりを踊る

110 のろいのランプ
HP•120 EXP•175 G•57
特徴•ランプのまじんを呼ぶ


115 ハイオーク
HP•200 EXP•252 G•78
特徴•痛恨の一撃を繰り出す


136 はぐれメタル メタル
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐ逃げる

TOWN

下の世界
ザクソンの村周辺

目標レベル ▶ Lv33



ザクソンの村

ZAKSON

高い岩山に囲まれた小さな農村。人々は畑を耕しながら、慎ましく暮らしている。以前は有名な防具職人を訪ねる人々もいたが、今ではその訪れも途絶えてしまったようだ。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 58ゴールド
- □ まもりのたね
- □ かしこさのたね
- □ うつくしそう
- □ ちいさなメダル
- □ （あくまのツボ ※）

エンデの頼みをきいたあと

- □ エンデのどうぐ

※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

気になる場所❶



⬆村のいたるところに畑があるが、教会などの施設は存在していない。

気になる場所❷



⬆スゴ腕の防具職人エンデのおかげで、りっぱな畑が作られたようだ。

人々の耳寄りなウワサ

マザー・ヘレンのおかげで病人も元気になって……



この村には神父がおらず、病人は亡くなることが多かったそうだ。しかし、マザー・ヘレンが来てから、村人は元気を取り戻したらしい。どんな人物なのか会いにいってみよう。

あの犬がふびんでねぇ……



この村にはエンデという防具職人がいたのだが、数年前に行方知れずになってしまったとのこと。ひとりになったエンデの奥さんを、何年間も愛犬シルバーが守っているのだ。

あんたらはオラのこと信じてくれるか?



村の北側にいる農夫は、自分のことを誰も信じてくれないと嘆いている。ここは農夫のことを信じてあげよう。すると、村からエンデがいなくなってしまった理由を聞くことができる。

探索のアドバイス

エンデの家はシルバーがいて入ることができない

どこかへ消えてしまったスゴ腕の防具職人であるエンデ。彼の家にはひとり残された奥さんがいるようだが、入口を愛犬シルバーが守っているため会えないのだ。どうにかしてシルバーをどかすことができないだろうか？



⬆エンデの家は村で一番大きい。脇には鎧が飾られているが、彼の作品なのだろうか？



⬆シルバーが気をゆるしてくれそうな物を持ってくれば、中へ入ることができるかも。

知識のタネ　はざまの世界に戻るときは再び天馬を駆ろう

はざまの世界では天馬は力を失って飛び立てなくなっていたが、もとの世界では、また元気に活躍できる。力が出ない状態での戦闘を避けるために、天馬に乗って移動していこう。ザクソンの村での用事をすませたら、はざまの世界へ最初に行ったときと同じく天馬を駆ればいい。なお、はざまの世界に戻ると天馬は再び力を失ってしまう。もとの世界に戻りたい場合は、前と同じ手段をとろう。



⬅世界を探索するときは、天馬やキメラのつばさを活用するのだ。



TOWN

はざまの世界
はざまの世界

目標レベル ▶ Lv33

ルーラでの訪問 ○



欲望の町

GREEDMORE

欲望にとらわれた人々が住む町。賢者が残した宝を目当てに集まった人々の欲望が渦巻いている。町の北側には金が採れた洞くつがあり、掘り当てて大金持ちになった者もいる。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 600ゴールド
- □ いのちのきのみ
- □ うつくしそう
- □ メガンテのうでわ
- □ ちいさなメダル
- □ (ミミック ※)
- □ (ミミック ※)

湖の穴の問題を解決したあと

- □ ドラゴンローブ

夢告白の舞台

- □ やみのカジノ

※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

気になる場所



←入場料を取られる酒場。とびきりかわいい女の子がいるらしい。

人々の耳寄りなウワサ

あこぎな商売しやがって!



宿屋にいる男から、町一番の金持ちモルガンに対する愚痴を聞ける。モルガンは、自分では取りにいけない賢者の宝を、貧乏人を使って探させているらしい。賢者の宝とはいったい？

洞くつで金が採れると聞いたのだが……



戦士の話によると、この町の北にある炭鉱では金が採掘できていたようだが、今は掘り尽くされてしまって何もないとのこと。しかし、探索すればまだ何か見つかるかもしれない。

賢者が身につけていたローブです



炭鉱で金を掘り当てた金持ちの家には、かなりの魔法力が込められていそうなローブが飾ってある。賢者が身につけていたもののようで、持ち主はいっさい売る気がないみたいだ。

探索のアドバイス

賢者の宝のありかをモルガンから聞きだそう

モルガンは賢者の宝のありかを知っているらしいが、自分の足で探すことだと最初は取り合ってくれない。宝といえば、金が採掘できたという町の北にある古い炭鉱。まずはそこを探してみよう。



⬆古い炭鉱の入口は、町の北側にある。内部の構造は複雑ではなく、探索はしやすい。



ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
まじんのかなづち NEW	15000	攻 +115
みなごろしのけん NEW	29000	攻 +95
ビッグボウガン NEW	37000	攻 +110
まじゅうのキバ NEW	17000	攻 +73

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ギガントアーマー	23000	守 +92
ミラーアーマー NEW	30000	守 +95
はめつのたて NEW	5300	守 +62
みかがみのたて NEW	33000	守 +55
グレートヘルム NEW	25000	守 +50

店長のオススメ

みかがみのたて

鏡のようになるまで表面を磨いたこの盾は美しいでしょう？この輝きによって呪文や炎を防ぐことができるんですよ！



よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
まんげつそう	30	マヒを解く
おしゃれなバンダナ	500	守 +5
あみタイツ	3200	守 +5

店長のオススメ

まじんのかなづち

この金槌は威力バツグン！ 重くて扱いにくいから、振り回すときは気合いを入れてくれよ！



DUNGEON

はざまの世界
はざまの世界

目標レベル ▶ Lv33
熟練度 ▶ Lv99まで

古い炭鉱

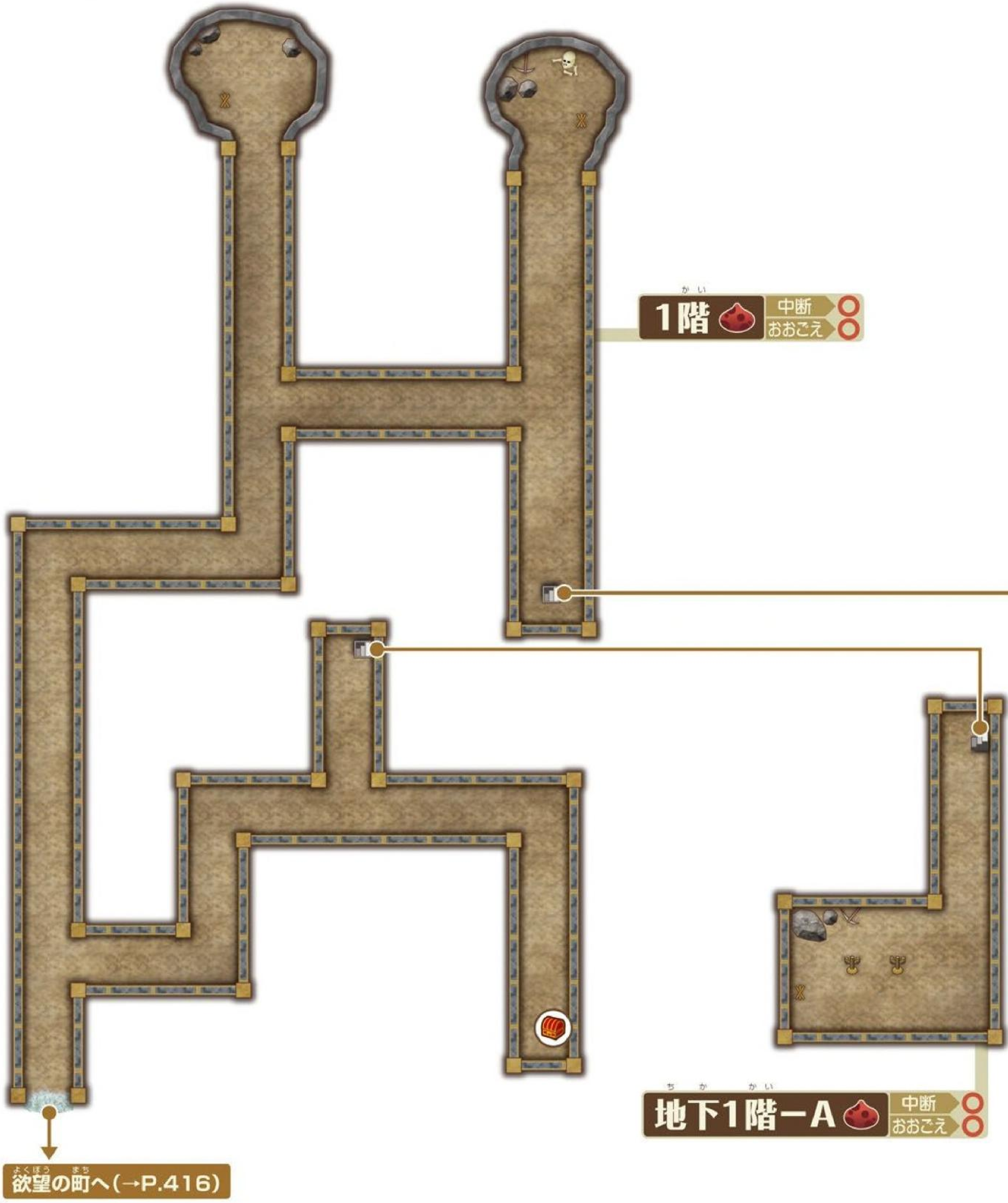
OLD MINE

昔は金が採れていた坑道だが、今では魔物の住みかと化している。金や賢者の宝を求めて足を踏み入れた人々は多く、そのほとんどが落盤や魔物の犠牲になったという。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

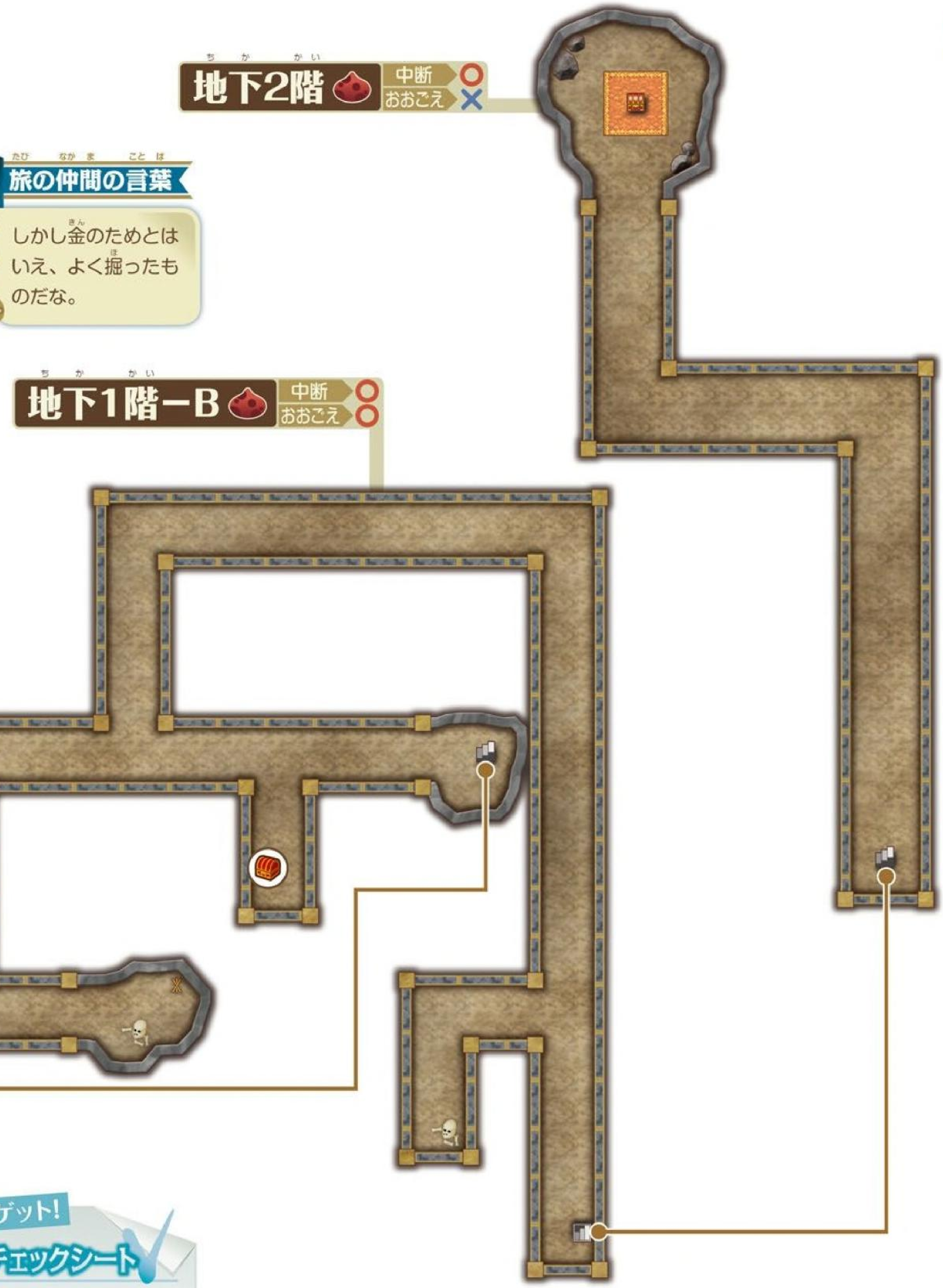




旅の仲間の言葉

しかし金のためとはいえ、よく掘ったものだな。

テリー



残さずゲット! アイテムチェックシート

- 1階 ちからのたね
- 地下1階ーB (ミミック ※)

出現するモンスター

No.	名前	種別	HP	EXP	G	特徴
57	ミミック		304	180	109	メラミやザラキを唱える
124	メガザルロック		240	302	84	メガザルを唱える
128	メガボーグ	メタル	216	396	55	みなごろしを放つ
130	ボーンプリズナー	ゾンビ	184	339	32	2回行動することがある
134	てっこうまじん	メタル	224	374	118	いなずまぎりを放つ
136	はぐれメタル	メタル	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
138	じごくのほのお		176	390	390	はげしいほのおを吐く
139	ブチュチュンパ		160	273	72	あまいいきを吐く

※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

DUNGEON

はざまの世界
はざまの世界

目標レベル ▶ Lv34
熟練度 ▶ Lv99まで



湖の穴

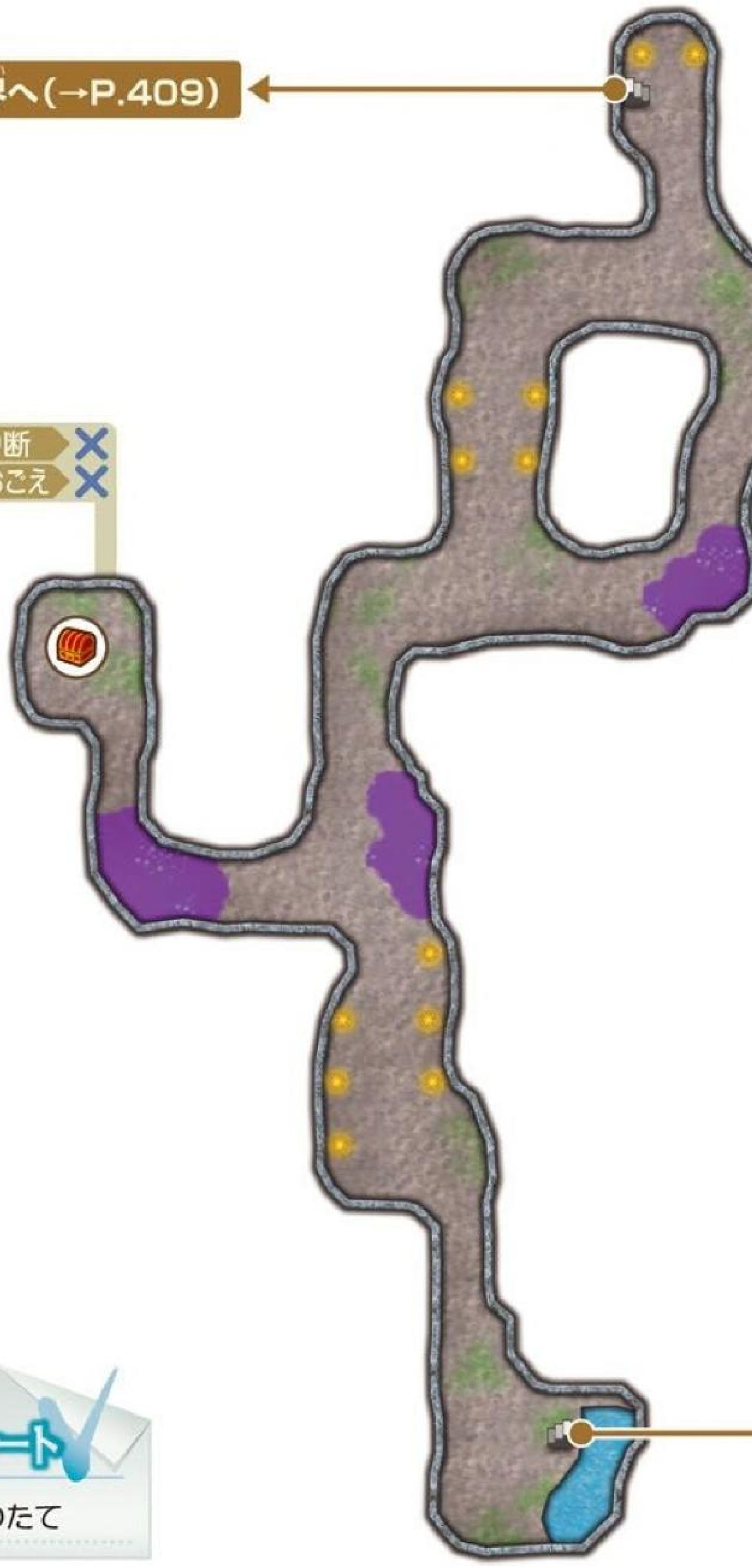
HOLE IN THE LAKE

牢ごくの町がある島へとつながる洞くつ。中は毒の沼やコケにおおわれ、怪しい霧が立ちこめている。入口は豊富な水量をたたえる湖の底にあり、ふだんは入ることができない。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない





旅の仲間の言葉

ミレーユ

毒の沼があちこちにあるわ。踏まないように気をつけて。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- 地下1階 みかがみのたて

出現するモンスター



134 てっこうまじん　メタル
HP•224 EXP•374 G•118
特徴•いなずまぎりを放つ



140 エビルワンド　ゾンビ
HP•200 EXP•378 G•63
特徴•こおりのいきを吐く



142 ラストテンツク
HP•152 EXP•279 G•93
特徴•こちらの攻撃をまねする



139 ブチュチュンパ
HP•160 EXP•273 G•72
特徴•あまいいきを吐く



141 キラーバット
HP•200 EXP•300 G•62
特徴•仲間を呼ぶ、メラミを唱える

TOWN

はざまの世界
はざまの世界

目標レベル ▶ Lv35



牢ごくの町

JAILVILLE

屈強な門番と堅牢な壁におおわれた町で、大魔王に反抗した人が閉じ込められている。人々はギロチンの恐怖に怯えながら、ろくに食べ物も与えられない苦しい生活を送っている。

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	 360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 4800ゴールド
- □ いのちのきのみ
- □ ふしぎなきのみ
- □ すばやさのたね
- □ くさりがま
- □ はめつのたて
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ ろうごくのカギ
- □ へいしのふく4つ

住人たちが行動を開始したあと

- □ ちからのたね×4

賢者を救出したあと

- □ しんじつのオーブ

夢告白の舞台 ゆめこくはくのぶたい

- □ よるのあかちゃん

探索のアドバイス

門番に話しかける前にしっかりと準備をしよう

牢ごくの町に入ると、見るからに強そうな門番が行く手をふさいでいる。どうやらすんなりと中へ入れてくれそうにない雰囲気だ。何が起きてもいいように、しっかりと準備をしておこう。町の近くにある井戸に神父がいるので、そこでお祈りしておくことも忘れずに。

冒険をもっと楽しもう!



牢ごくの町の事件を解決するまで

はざまの世界の町で起こる事件は、解決するのがとても難しい。町の人にくまなく話しかけるなど、情報を集めながら進めていこう。

いろいろなことにチャレンジしてみよう!

冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

HPが1のときはとにかく逃げよう

はざまの世界にやってくると、HPが1になってしまい、ほかの能力値は0になってしまう。敵と戦うと全滅する可能性が高いため、出会った場合はすぐに逃げよう。また、宝箱やツボに潜んでいる魔物との戦闘は逃げられないので、たちまち全滅してしまう。怪しいものは調べないように。



⬅宝箱やツボを調べると、魔物と戦闘になることもある。慎重に探索していこう。

エンデが作ってくれる防具はどれも強力

エンデに仕事道具を渡すと、お礼として兜、鎧、盾のうちひとつを作ってもらえる。選び直せないので、どれが必要か慎重に選ぼう。オススメは守備力が高く呪文や炎のダメージを減らせる盾だが、どれも強力なので右にあげた守備力や効果を比較して、自分の好きなものを選ぶといい。



⬅迷ったときは、「あとで」を選ぼう。作ってもらうのを先のばしにできるのだ。

エンデのかぶと



守備力 +55



エンデのたて

守備力 +60

効果 メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを15減らす



エンデのよろい

守備力 +90

効果 ヒャド系、吹雪系のダメージを20減らす

ドラゴンローブを手に入れるには?

欲望の町の家に飾られているドラゴンローブは、炎と吹雪から身を守る優れモノ。ぜひ譲り受けたいが、最初はお金を積まれても譲れないと断られてしまう。どうやらこれは、町の人々が欲望にとらわれているのが原因のようだ。人々が目を覚ませば、譲ってもらえるかもしれない。



⬅売ると言ってくれるが、冗談だとあしらわれてしまう。譲ってくれる気はないようだ。

迷える冒険者たちに贈る助言

お役立ちQ&A

おやくだちきゅーあんどえー

Q 湖の穴で宝箱を開けることができません

A 宝を取りにきているほかの人に気をとられないことが大切

争いに巻き込まれずに宝箱を開けるには、あせって行動しないことが大切。周囲をよく見れば、別の道があるかもしれない。なお、宝箱を開けられなかった場合は、再び湖の穴を訪れればいい。



⬅人々が降りていったハシゴのほかに、降りられる場所はないか、よく探してみよう。



➡人々が求めた賢者の宝。本当にこれだけなのか、仲間も疑問に思っている様子だ。

Q 牢ごくの町で捕まったあと何をすればいいのかわかりません

A まずは兵士に見つからないように捕らわれた賢者の居場所を探そう

牢ごくの町に入ると、いきなり兵士に捕まって牢屋に入れられてしまう。しかし、事前に渡されているろうごくのカギを使えば、すぐに脱出できるのだ。ただし、牢屋の前を巡回している兵士に見つかると、また牢屋に入れられてしまう。巡回中の兵士にはスキがなく、見つからずに通り抜けることは不可能だ。

牢屋を脱出したら、周囲をよく見て兵士が巡回していない方を探索するといい。何か兵士に見つからずにすむ方法を発見できるはずだ。



⬅牢屋の横の通路には、バリアがある。危険なためか、巡回中の兵士は見あたらない。

Q 兵士に変装できるようになったあと何をすればいいのでしょうか？

A 兵士たちが話しているシスターについてのウワサを聞こう

牢ごくの町で兵士に変装できるようになると、町中を自由に歩けるようになる。各階にいる囚人や兵士から話を聞こう。するとシスターの処遇についてのウワサを耳にするはずだ。シスターは町で慕われているので、町の人にも教えてあげよう。



⬅町の人と話すときは、変装を解こう。兵士の姿のままでは本音を聞けないのだ。

Q 大魔王の本拠地に乗り込むときどんな準備をしておけばいいの？

A 全員を回復できる手段を用意しておこう

大魔王の本拠地に出現する敵は強力なため、全員のHPを回復するベホマラーを唱えられる仲間をパーティに加えたい。またハッスルダンス、けんじゃのいしといった、MPを節約できる回復手段も用意しておくといいだろう。

大魔王の本拠地に乗り込む前に準備しておきたいもの

- けんじゃのいしやハッスルダンスなど、MPを使わずに味方全員のHPを回復できる手段
- 味方全員のHPを大きく回復できるベホマラーの修得
- 与えるダメージを増やすためのバイキルトの修得
- 相手のスカラなどの効果を消すことができる、いてつくはどうの修得
- みずのはごろも、みかがみのたて、ドラゴンローブ、ドラゴンメイルなど、呪文と炎に耐性がある防具

エリアガイド

はざまの世界 デスタムーアの島

DUNGEON ルーラ × ▶P.425

デスタムーアの城



熟練度 ▶ Lv99まで

デスタムーアの島

— ルーラ ○ —

なげきの牢ごく ※1

デスタムーアの居城に近い場所に建てられている牢ごく。見張りの魔物は死んでおり、かなり長い間放置されているようだ。

出現するモンスター



112 ベホマスライム ※2
HP•136 EXP•144 G•51
特徴•ベホマやマホトラを唱える



149 ホロゴースト ゾンビ
HP•224 EXP•288 G•72
特徴•しのおどりを踊る



153 まおうのランプ
HP•192 EXP•396 G•73
特徴•ランプのまおうを呼ぶ



138 じごくのほのお
HP•176 EXP•390 G•103
特徴•はげしいほのおを吐く



150 メタルキング メタル
HP•14 EXP•30010 G•15
特徴•攻撃が効きにくい、すぐ逃げる



154 ランプのまおう
HP•696 EXP•1104 G•300
特徴•バギクロスやベホマラーを唱える



140 エビルワンド ゾンビ
HP•200 EXP•378 G•63
特徴•こおりのいきを吐く



151 ずしおうまる
HP•320 EXP•640 G•108
特徴•さみだれけんを放つ



155 ヘルクラッシャー ゾンビ
HP•320 EXP•444 G•96
特徴•やけつくいきを吐く



144 マミーウィスプ ゾンビ
HP•240 EXP•396 G•109
特徴•マヒャドやマホトラを唱える



152 ランドアーマー メタル
HP•328 EXP•504 G•82
特徴•みがわりで仲間をかばう

※1 ボス級モンスターを倒したあとに下の世界に行けるようになる。 ※2 マミーウィスプが呼んだときのみ出現。

DUNGEON

はざまの世界
デスタムーアの島

目標レベル ▶ Lv38
熟練度 ▶ Lv99まで

ルーラでの訪問 ×

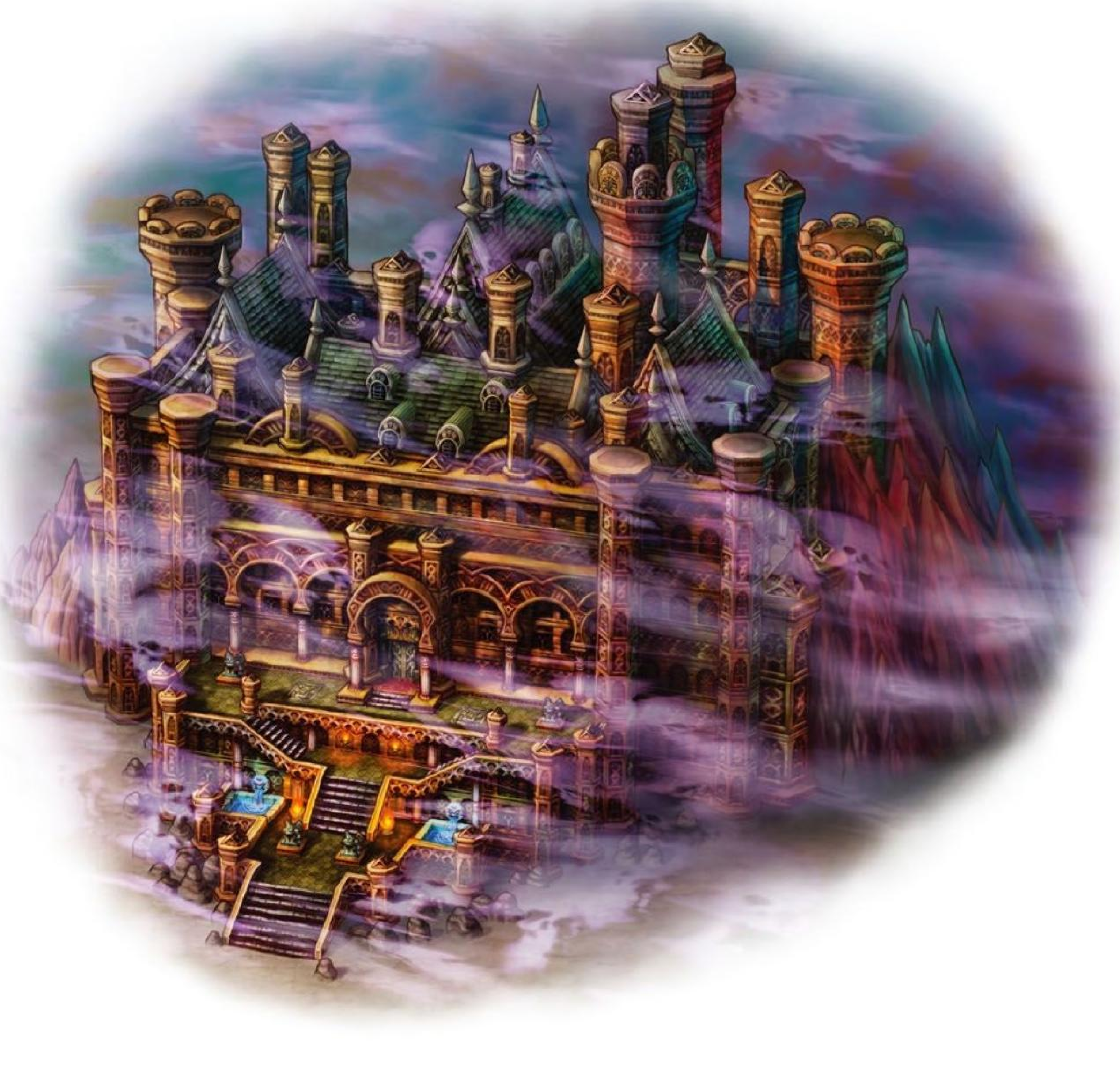


デスタムーアの城

DESTAMOOR'S CASTLE

大魔王が拠点としている、はざまの世界にそびえ立つ城。切り立った崖の頂上にあり、さらに結界で守られているため誰も近づくことができない。まさに難攻不落の城だ。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

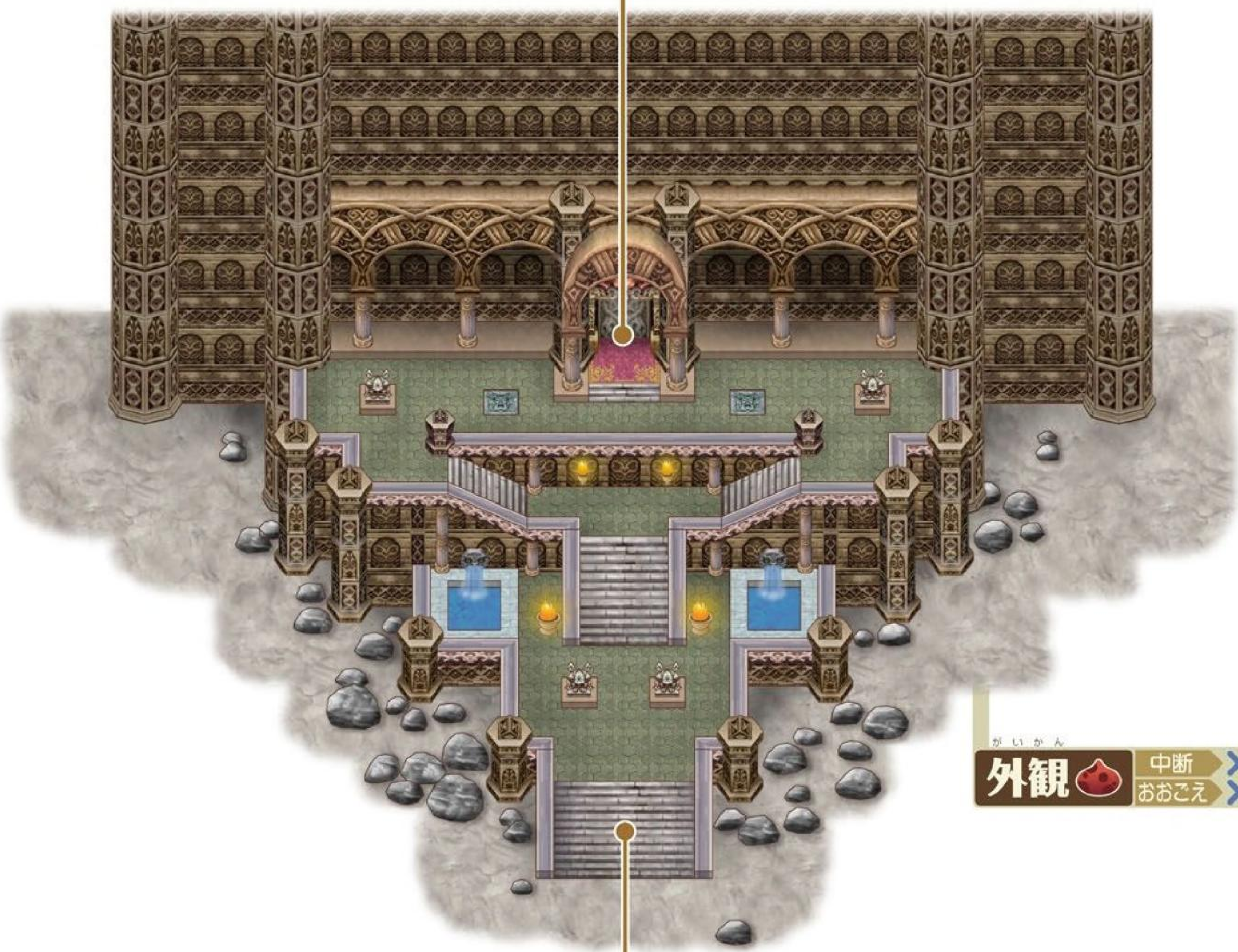


残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

□ 1階-B ちいさなメダル	□ 3階-B おうごんのティアラ	□ 5階-C ちいさなメダル
□ 2階 デーモンスピア	□ 5階-B ドラゴンのさとり	□ 5階-C プリンセスローブ
□ 3階-B (ミミック ※)	□ 5階-C (ミミック ※)	□ 5階-C メタルキングのけん

※ アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる。

デスタムーアの城



外観 中断 ✕ おおこえ ✕

デスタムーアの島へ(→P.424)

要注意モンスター

ウルトラキメイラ



ベホイミやベホマを唱えて仲間を回復してしまう。現れたらマホトーンで呪文を封じるか、よく効くとびひざげりなどを放って早めに倒したい。

旅の仲間の言葉

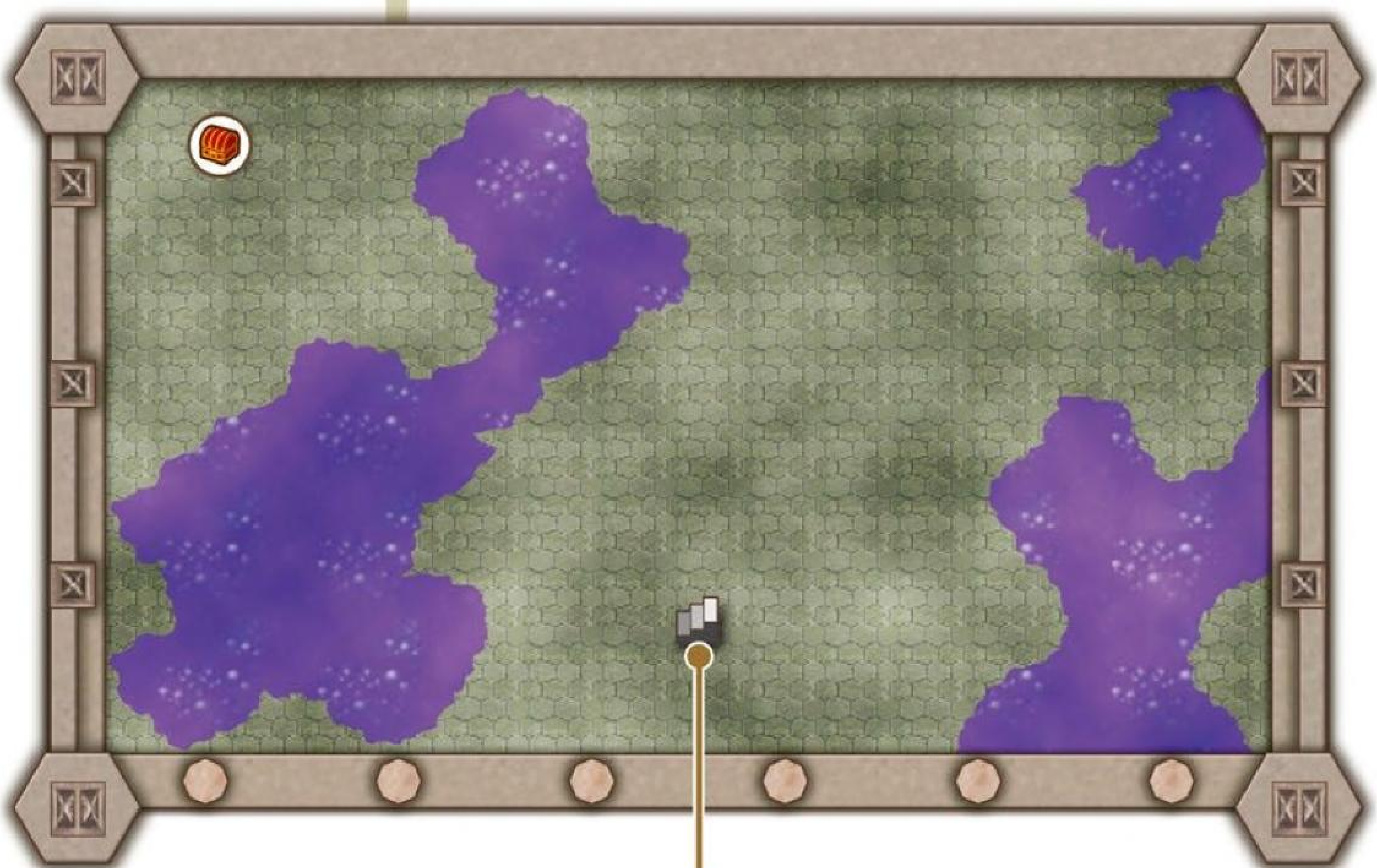


テリー

最初から深入りしすぎないようにしようぜ。

1階ーB

中断 ×
おおこえ ×

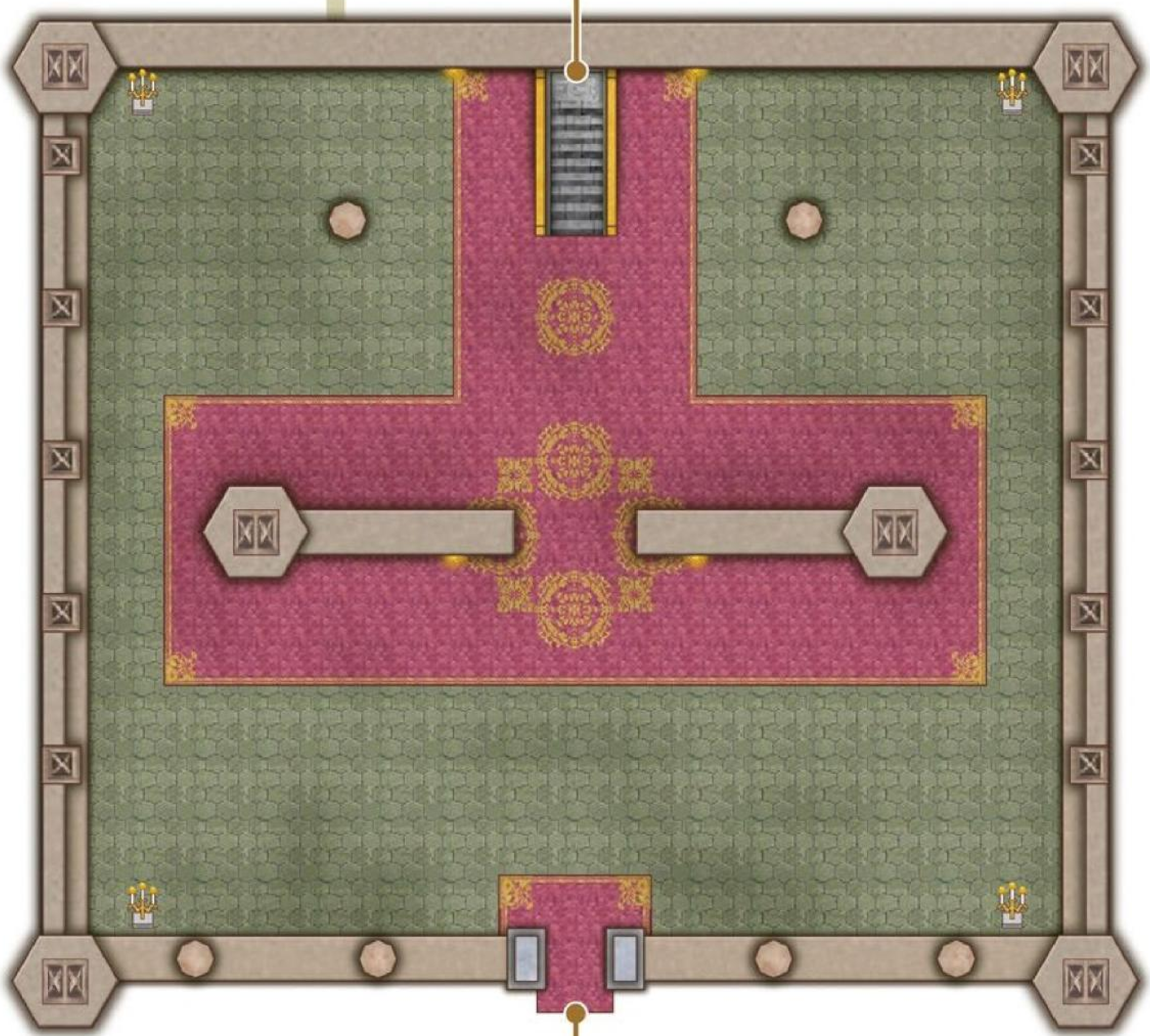


B (→P.428)

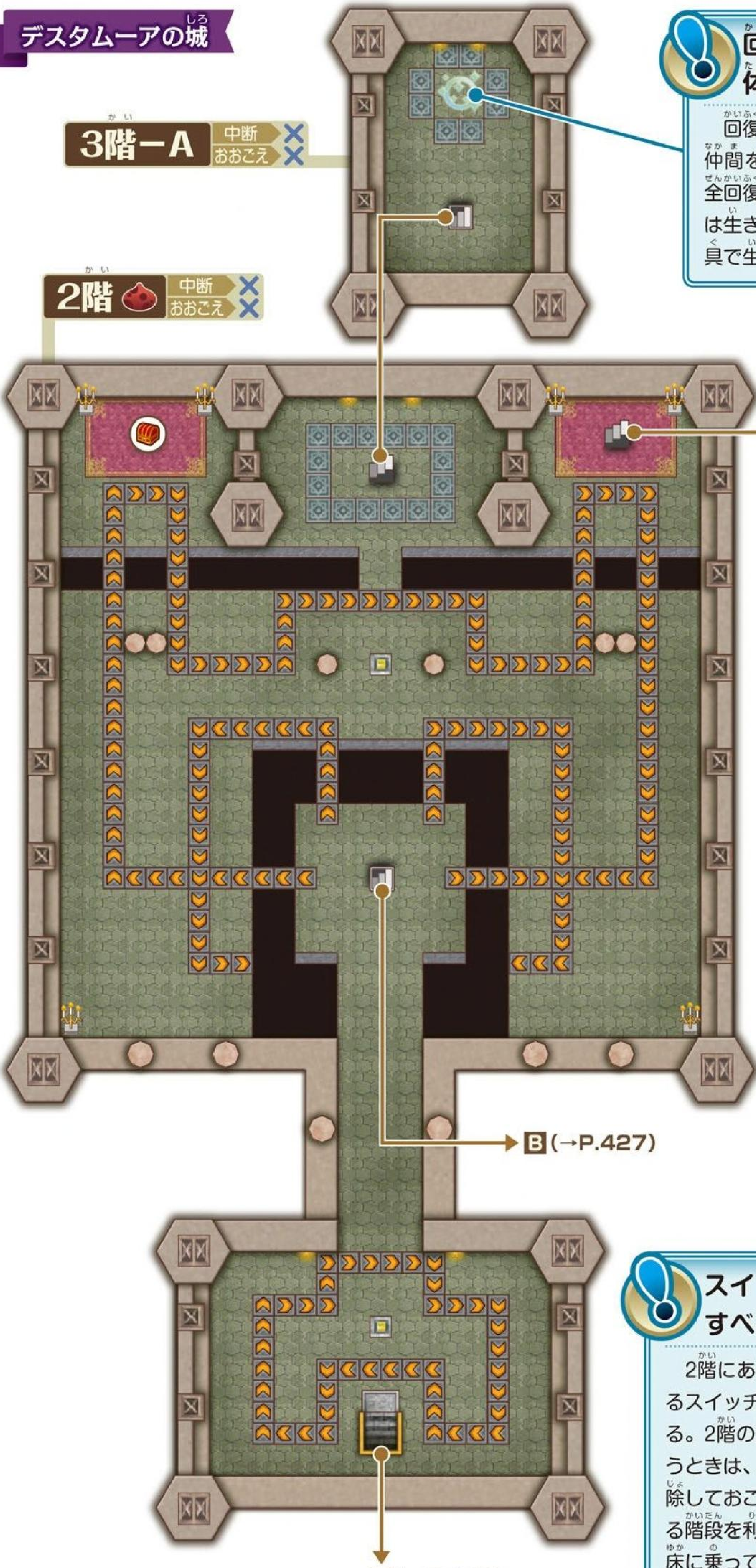
1階ーA

中断 ×
おおこえ ×

A (→P.428)



デスタムーアの城



回復の泉で体力を回復しよう

回復の泉に入ると、馬車内の仲間を含む全員のHPとMPが全回復する。チカラつきた仲間は生き返らないので、呪文や道具で生き返らせよう。

スイッチを踏むとすべる床が変化する

2階にあるすべる床は、近くにあるスイッチを押すと、すべらなくなる。2階の上部中央にある階段を使うときは、あらかじめすべる床を解除しておこう。なお、上部右側にある階段を利用したいときは、すべる床に乗って移動する必要がある。



ジャンプする床の行き先をよく確認しよう

矢印のようなマークの床に乗ると、その方向にジャンプして移動することができる。ジャンプできる距離はおよそ5歩分だ。着地地点に足場がないと下の階へ落ちてしまうので、マップで5歩分先に足場があるか、確認してから飛ぼう。



⬆着地地点にジャンプする床があると、またジャンプしてしまうのだ。

デスタムーアの城

4階 中断 × おおごえ ×

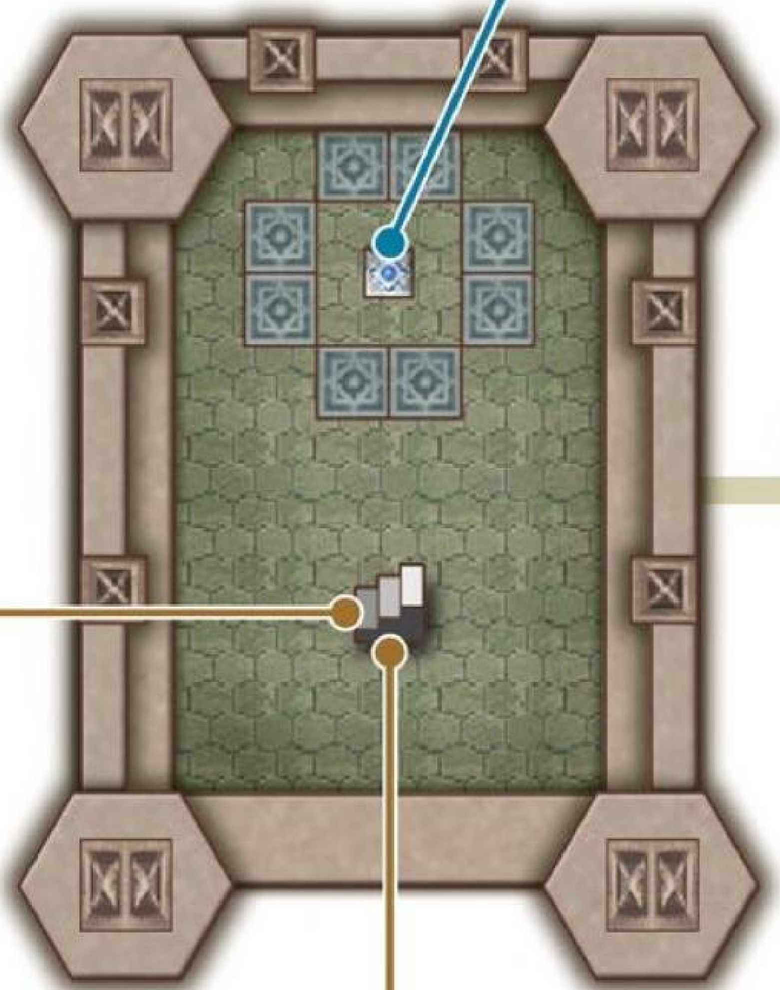


エレベータで別の階へ移動

エレベータのスイッチを押すと、3階にあったエレベータが4階に移動して先へ進めるようになる。3階へ戻るときは、もう一度スイッチを押そう。



⬆エレベータの中は敵が出現しないため、安心して移動できる。



エレベータ 中断 × おおごえ ×

C (→P.429)



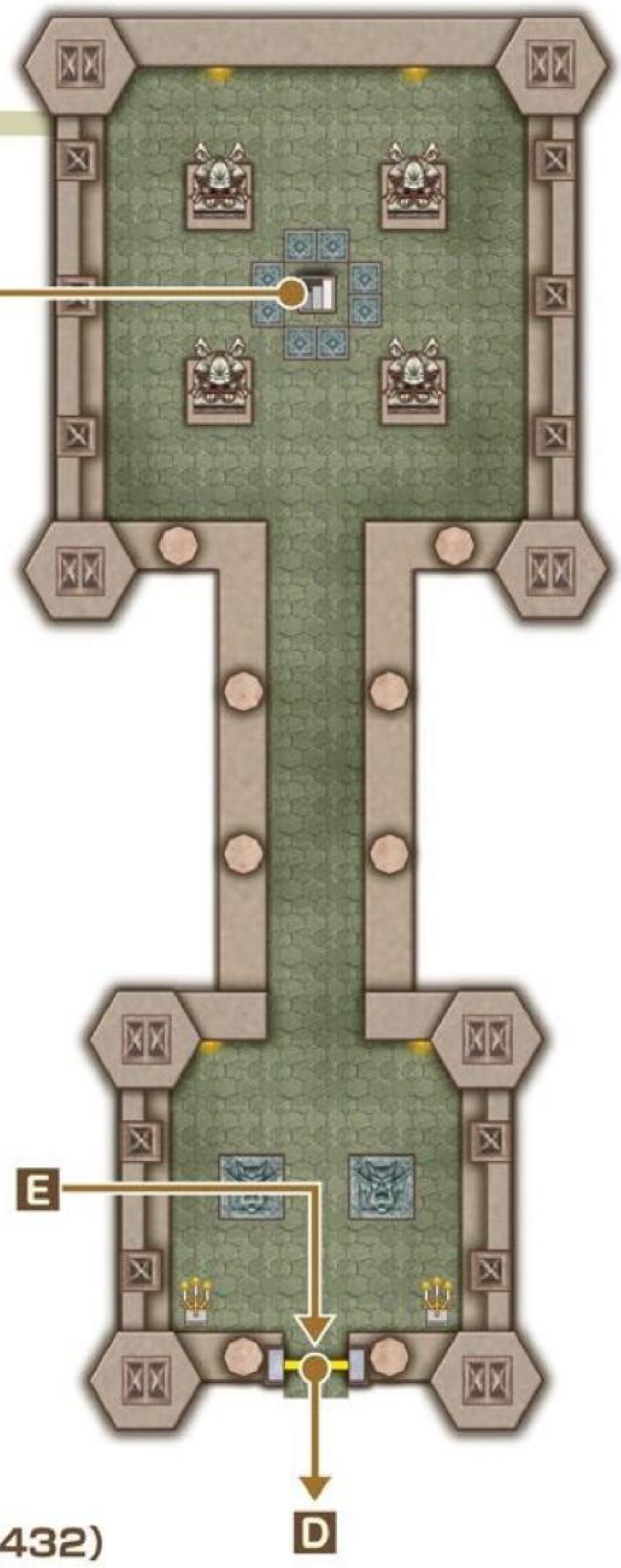
旅の仲間の言葉

アモス

耳がキーンとしています。ここはけっこう高いところなのかもしれませんね。

5階ーA

中断 ×
おおこえ ×



要注意モンスター

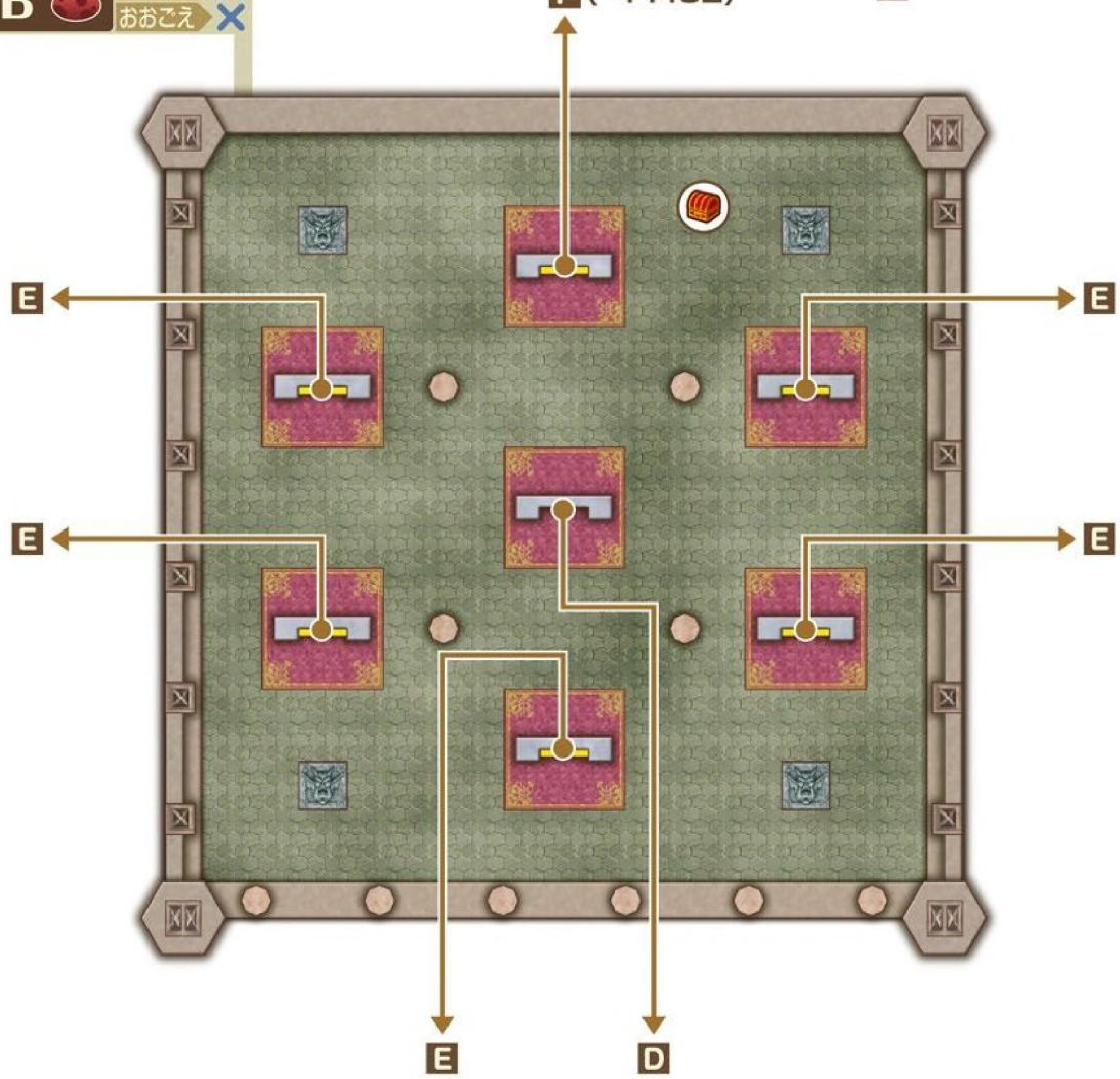
サタンジェネラル



デスタムーアの城で出現する敵でもっとも手強く、ザオリクまで使いこなす。よく効くメラ系の呪文や、バイキルトをかけた直接攻撃で攻めよう。

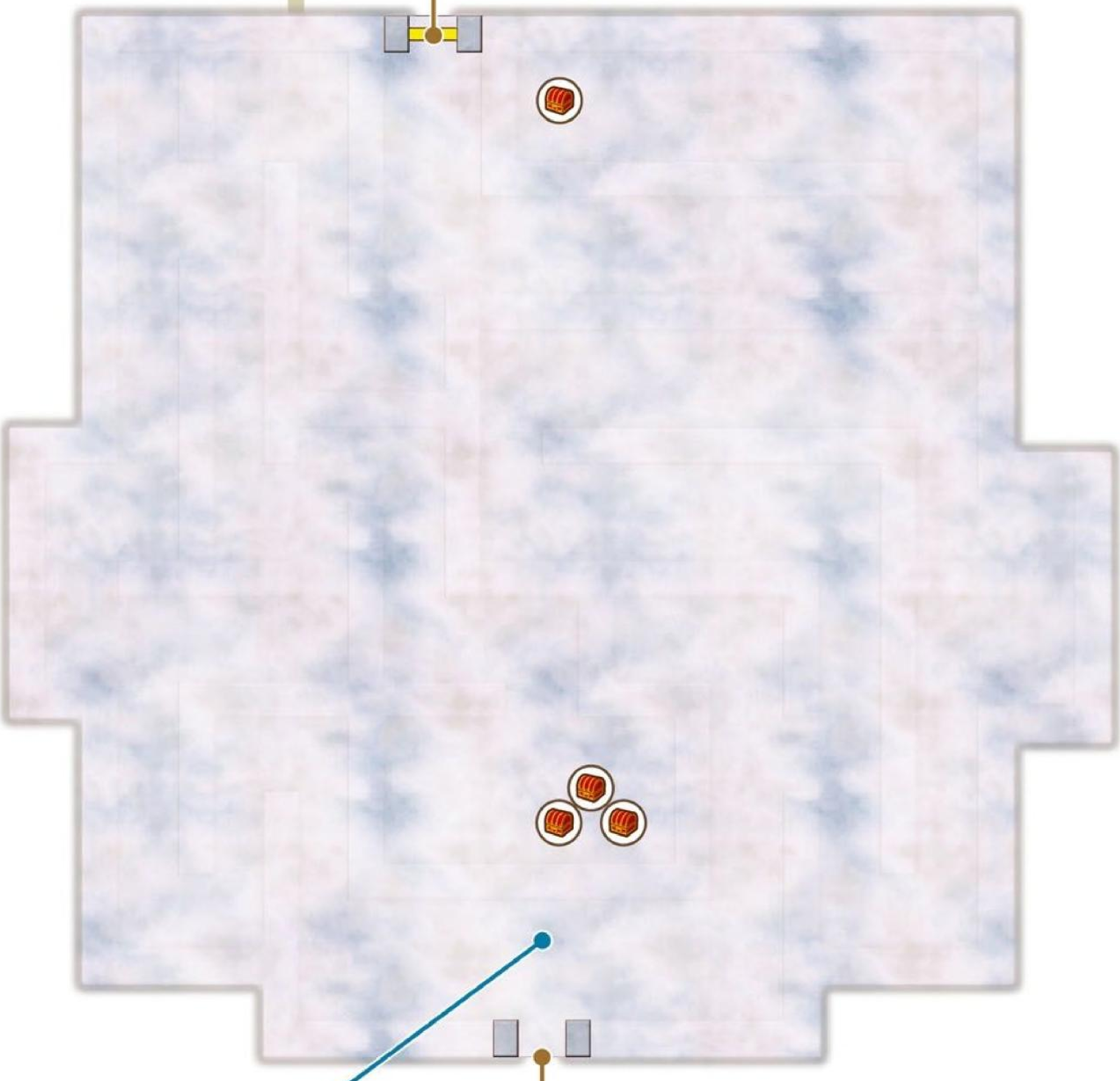
5階ーB

中断 ×
おおこえ ×



5階－C

中断 ✕
おおごえ ✕



F（→P.431）

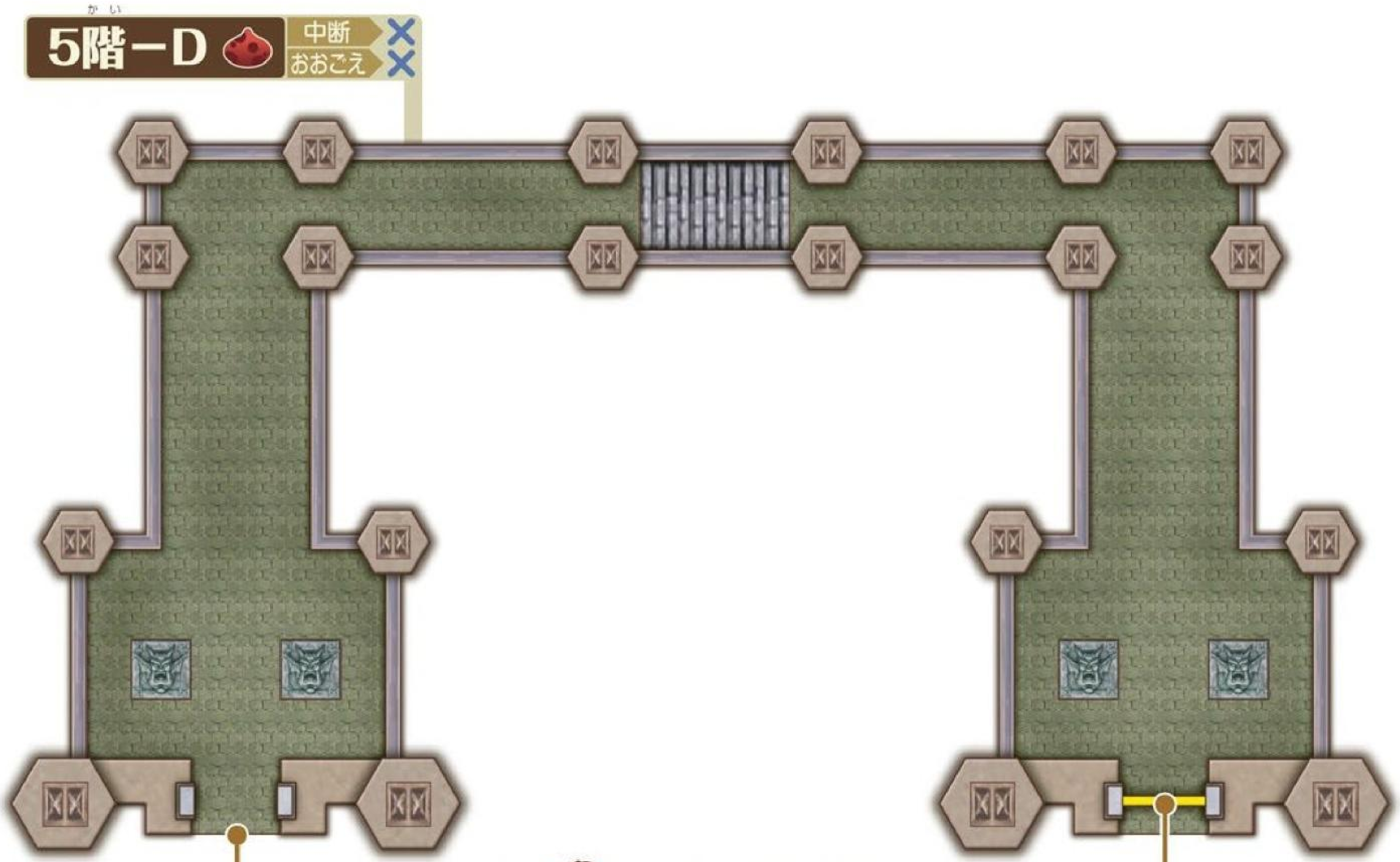
雷が光っているときのみ通路が見える

不思議なモヤのため、カベや床が見えない状態になっている。雷が光ったときに、わずかだが視界が鮮明になるので、その間に進んでいこう。



⬅この階には宝箱が4つある。強力な武具が入っているので、取りにいくといいだろう。

5階ーD





旅の仲間の言葉

いい眺め……とは言えないけれど、とにかく周りが見えるね。

出現するモンスター

	No.	名前	系統	HP	EXP	G	特徴
	―	メタルスライム(合体)	メタル	8	1015	20	合体してメタルキングになる
	57	ミミック		304	180	109	メラミやザラキを唱える
	112	ベホマスライム ※		136	144	51	ベホマやマホトラを唱える
	113	のろいのカガミ		408	696	156	モシャスを唱える
	136	はぐれメタル	メタル	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
	145	ウルトラキメイラ		160	500	117	ベホイミやベホマを唱える
	148	キラーデーモン		360	660	156	マヒャドやラリホーマを唱える
	149	ホロゴースト	ゾンビ	224	288	72	しのおどりを踊る
	150	メタルキング	メタル	14	30010	15	攻撃が効きにくい、すぐ逃げる
	151	ずしおうまる		320	640	108	さみだれけんを放つ
	152	ランドアーマー	メタル	328	504	82	みがわりで仲間をかばう
	155	ヘルクラッシャー	ゾンビ	320	444	96	やけつくいきを吐く
	156	トロルボンバー		408	612	84	痛恨の一撃を繰り出す
	157	バトルレックス	ドラゴン	416	696	110	はやぶさぎりを放つ
	158	ガーディアン	メタル	336	512	150	痛恨の一撃を繰り出す
	159	ウィングデビル		208	486	118	こごえるふぶきを吐く
	160	キラージャック		264	504	162	はやぶさぎりを放つ
	161	ダークサタン		320	570	108	あやしいきりで呪文をかき消す
	162	ブースカ		368	1140	156	イオナズンを唱える
	163	サタンジェネラル		568	1800	252	メラゾーマやザオリクを唱える

※ ガーディアンかブースカが呼んだときのみ出現。



のぞいてみよう!

知識の井戸 PART 4

いろいろなメッセージを楽しもう

町の人と話したあとや鏡を調べたときなどは、仲間たちの個性豊かな発言を聞くことができる。つい笑ってしまうものも多いので、いろいろな場所で仲間の話に耳を傾けてみよう。



フォーン城の大臣と話したあとのアモスのひとこと



←塔の扉を開けるための呪文を聞いたあと。いくらなんでもベギラマは……。



絶望の町の剣士と話したあとのテリーのひとこと



➡目の前で大声をあげた剣士に対するひとこと。人を驚かせるのもほどほどに!



アモールの町の女性と話したあとのドランゴのひとこと

うさみみバンド……装備したい……グルル





鏡をのぞいたときの仲間のひとこと

この髪型サイコーだろ!? 毎日セットしてるんだぜ!



こんどミレーユに教えてもらおうっと!



初めて見た鏡にビックリ!? それは魔物じゃないよ~!



カベの落書きを読むことができる!

ライフコッドの村などのカベに書かれた落書きは、読むことができる。読んだあとに仲間に話しかけると、さまざまな反応を見られるのだ。



⬅ライフコッドの村の落書きを見て。主人公の悪口だったが……。

CHAPTER

5

寄り道ガイド

—よりみちガイド—



寄り道ガイド 1

すれちがいの館

上の世界の南西の大陸に、旅人たちが夢を語らう館があるという。ぜひ自分の夢を告白してみよう。



寄り道できる時期　空飛ぶベッドを手に入れたあと

しくみ　すれちがい通信で夢告白を交換しよう！

すれちがいの館は自分のプロフィールや夢をつづった「夢告白」を、すれちがい通信でほかの人と交換する場所。まずはメイドのモネに話しかけて説明を聞こう。交換した相手の夢告白は、机の上の本に記されている。自分の夢を見てもらうと同時に、いろんな人の夢をのぞいてみよう。

夢告白を交換する手順

STEP 1　自分の夢告白を登録する

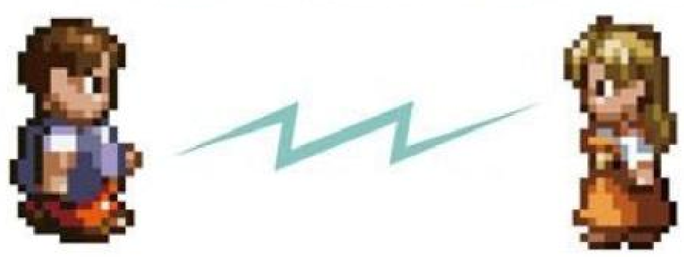
まずは自分の夢告白を作って、夢告白の本に登録しよう。モネの言うことに従って、自分のプロフィールや夢を入力していけばいい。詳しくは右ページを見てほしい。

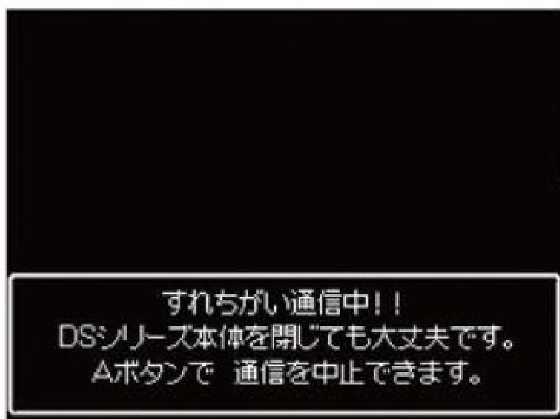


←自分のプロフィールを語ったあとに、選んだ夢告白の舞台で夢を告げる。かっこよく演出しよう!

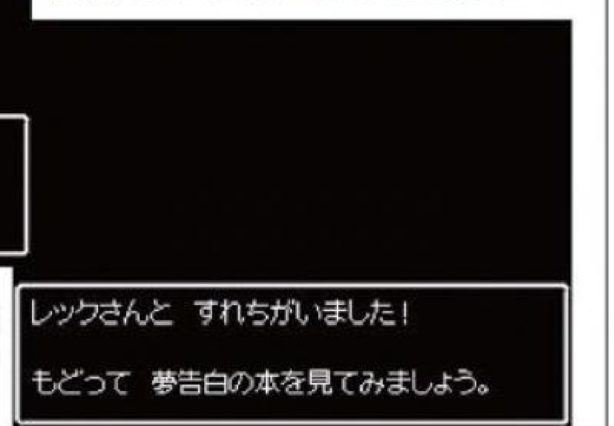
STEP 2　モネに話しかけて「すれちがい通信」を選ぶ

モネと話してすれちがい通信を始めよう。まず冒険の書に記録し、そのあとすれちがい通信を始めるか聞かれるので「はい」を選ぶと通信開始。この状態でほかのすれちがい通信中のニンテンドーDSに近づけば、夢告白が交換される。





←この状態になったら本体を閉じてもOK。Aボタンを押せば通信をやめることもできる。



→一度にもらえる夢告白はひとつだけ。交換が終了したら、すれちがい通信を終えよう。

STEP 3　もらった夢告白が本に登録される

すれちがった人の夢告白は机の上の本に登録され、この本を調べれば見ることができる。登録できる夢告白は24個までで、すでに24個登録されているとすれちがい通信ができない。その場合はモネに話しかけて、誰かの夢告白を消そう。なお、以前交換した人と再度すれちがった場合、本の登録数は増えないが、夢告白の内容が更新されるので見てみよう。



←3人とすれちがうたびに、コメント集計係の子供から自分の夢についてコメントを聞ける。

知識 自分だけの夢告白を作る

夢告白を作るときは、まず自分の姿や性格などのプロフィールを決め、それから夢を入力する。夢は多くの人が見るものなので、ほかの人を傷つけたり、個人が特定できるような内容を書かないよう、よく考えて入力しよう。なお、夢告白の内容はモネに話しかければ何度でも変えられる。

夢告白を作る手順

❶ 自分の姿を決める

夢を語る自分の姿を選ぼう。選べる姿は、条件を満たすと増えていく(P.438)。

❷ 出身地を決める

つづいて下の64種類から自分の出身地を選ぶ。

●47都道府県	●なんきょく	●みなとまち
●アジア	●うみべ	●ユメのせかい
●アフリカ	●リバーサイド	●まぼろしのだいち
●アメリカ	●やまおく	●そこらへん
●ヨーロッパ	●ニュータウン	●ひみつのばしょ
●オセアニア	●どいなか	●でんのうせかい

❸ 性格を決める

自分の性格を選択。選べる性格は下の64種類。

●まじめ	●テクニシャン	●カラオケずき
●あまえんぼう	●おどりずき	●えいがずき
●ロマンチスト	●のんき	●ゲームずき
●サッカーずき	●わがまま	●おんがくずき
●クール	●がんこ	●ぱふぱふずき
●なきむし	●しょうじきもの	●あたまでっかち
●ひねくれもの	●きちょうめん	●いっぴきおおかみ
●ナルシスト	●くいしんぼう	●うっかりもの
●いのちしらず	●おわらいずき	●おちょうしもの
●せけんしらず	●どくしょずき	●きれもの
●ひとみしり	●マイペース	●くろうにん
●いたずらずき	●おひとよし	●さみしがりや
●おこりんぼ	●こあくまてき	●みえっぱり
●しんせつ	●むっつりスケベ	●ブログちゅうどく
●おてんば	●おしゃれずき	●のれんにうでおし
●まけずぎらい	●ダンディー	●かわりもの
●かもく	●いくじなし	●ひとりよがり
●ふとっぱら	●はずかしがりや	●ひきょうもの
●やきゅうずき	●らくてんか	●エレガント
●ほうこうおんち	●いいわけじょうず	●ずのうめいせき
●ふとももフェチ	●なまけもの	
●おませ	●まんがずき	

❹ 肩書きを決める

職業などの肩書きを、64種類のなかから選ぶ。

●ようちえんじ	●おとうと	●コレクター
●しょうがくせい	●いもうと	●かじてつだい
●ちゅうがくせい	●おじいちゃん	●ヤンママ
●こうこうせい	●おばあちゃん	●もとじめ
●ろうにんせい	●おむこさん	●なりあがり
●だいがくせい	●およめさん	●さすらいにん
●サラリーマン	●ピチピチギャル	●フードファイター
●じえいぎょう	●イケメンおうじ	●かねのもうじゃ
●フリーター	●せいぎのみかた	●さいばんいん
●アーティスト	●あくのてさき	●ソムリエ
●スポーツマン	●ようせい	●チアリーダー
●ミュージシャン	●ひきこもり	●ひょうろんか
●メイド	●世界のしゃちょう	●たいこもち
●オフィスレディ	●マネージャー	●スイーツマニア
●アイドル	●うちゅうヒーロー	●たかねのはな
●ふしぎちゃん	●なげきのヒロイン	●れんあいサギし
●おとうさん	●そこそこセレブ	●コスプレイヤー
●おかあさん	●くみちょう	●おつぼねさま
●おじょうさま	●こぶん	●りょうりにん
●おぼっちゃま	●まじょっこ	●ようじんぼう
●おにいちゃん	●サービスぎょう	
●おねえちゃん	●ガテン系	

❺ しゃべりかたを決める

自己紹介をするときのしゃべりかたを決める。

●げんきな男の子	●まじょ	●おどりこ
●かわいい女の子	●げんきおじいさん	●おうきゅうせんし
●こわがりな男の子	●ほがらかおばさん	●セレブなねえさん
●むくちな女の子	●ふざけたおじさん	●スライムっぽい
●まじめな男性	●いまどきギャル	●にんきもの
●せいそな女性	●せんにん	●ネコっぽい
●おとこまえの男性	●モンスター	●いぬっぽい
●セクシーな女性	●おてんばひめ	●マイペース
●ナルシストな男性	●おしろのしんかん	●マシンっぽい
●おこりっぽい女性	●おさななじみ	●よくわからない
●まおう	●セレブないもうと	

❻ 将来の夢を書く

ひらがなかカタカナで最大45文字まで書ける。

❼ 夢告白の舞台を決める

夢を語るときの舞台を選ぶ。選べる舞台は冒険の途中で見つけたりすると増えていく(P.438)。

素敵な夢を告白しよう！



夢告白を集めると選べる姿が増える

夢告白をする自分の姿は、最初は23種類のなかからしか選べない。しかし、条件を満たすと最大で60種類まで増えるのだ。その条件とは、多くの人とすれちがって夢告白の本に夢告白をたくさん登録すること。また、スライムたちを仲間にすることで選べるようになる姿もある。

夢告白で選べる姿と条件

最初から選べる



男　女　おじさん　おばさん　男の子　女の子
老人　老婆　王様　姫　戦士　女戦士
学者　犬　猫(トラ)　アリーナ　馬　バブルスライム
クリフト　メタルスライム　にわとり　くさったしたい　スーパーテンツク

夢告白の本に5人以上登録されると選べる



海賊カデル　占い師　詩人　武闘家　バニーガール　バーテン
メイド　牛　オオカミ　リス　猫(グレー)　ブタ
猫(白)　パパス　ウサギ　ガイコツ　炎　ファーラット
リップス　どろにんぎょう　ウインドマージ　ばくだんいわ　マーニャ

ピエールを仲間にすると選べる



フローラ

ホイミンを仲間にすると選べる



ホイミスライム

ぶちすけを仲間にすると選べる



ビアンカ

キングスを仲間にすると選べる



キングスライム

ルーキーを仲間にすると選べる



スライム

マリリンを仲間にすると選べる



マリンスライム

はぐりんを仲間にすると選べる



はぐれメタル

夢告白の本に10人以上登録されると選べる



レッサーデーモン　ダークホーン　ボストロール　キラーマシン2　ランプのまおう

夢告白の本に15人以上登録されると選べる



ライアン　デボラ

夢告白の舞台はさまざまな場所で手に入る

自分の夢を告白する舞台は、全部で64種類。はじめは40種類だけだが、冒険中に夢の舞台を見つけることで増えていく。舞台のほとんどは本棚から入手できるので、本棚を見かけたら忘れずにチェックしよう。次のページからは、夢告白の舞台の入手方法と、どんな舞台なのかを紹介している。自分の夢に合った舞台を選ぼう。



←夢告白の舞台は各地の本棚から手に入る。モネに話しかけて内容を確認してみよう。

夢告白の舞台と入手方法

最初から選べる

どうぶつのそうげん



しずかなおしろ



こわいそうげん



ただのうみ



ただではないまち



しのさばく



レベルアップのとう



おどりのどうくつ



のどかなむら



ゆきふるもり



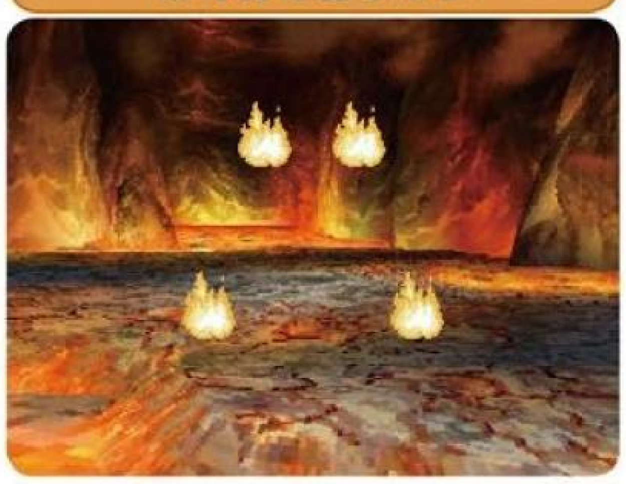
かいたくのもり



こびとのどうくつ



ほのおのどうくつ



いぬまみれさばく



のろいのとう



どろんこどうくつ



トロルのやま



まもののどうくつ



最初から選べる

ゆうやけのむら



よるのまち



にわとりのどうくつ



ようさい



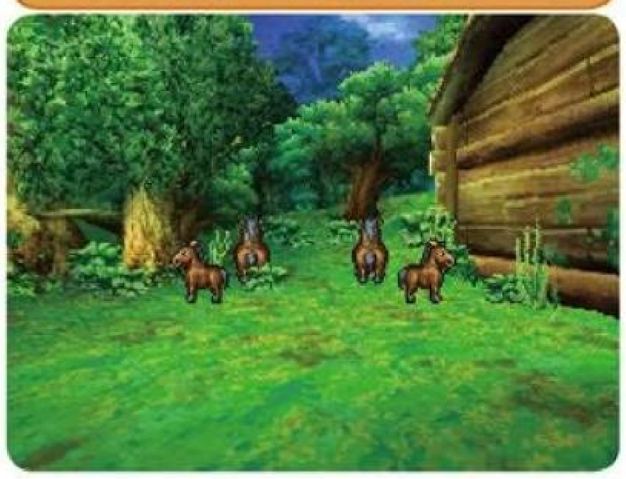
のろいのどくぬま



うまごや



うまごやショック



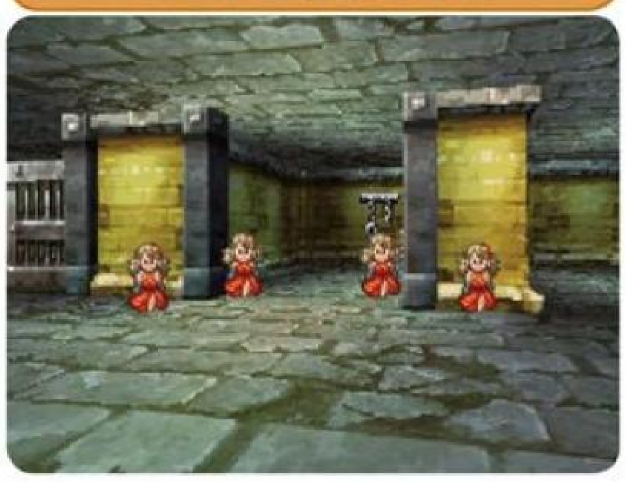
かくとうじょう



きりのどうくつ



おどりこのようさい



あおいどうくつ



シェフのしろ



あなのあるしんでん



むらびとのどうくつ



ばくだんいわのやま



おしゃれなまち



しじんのめいきゅう



はるかなゆきぐに



最初から選べる

しんぷのすむまち


がくしゃのどうくつ


かくとうじょう2

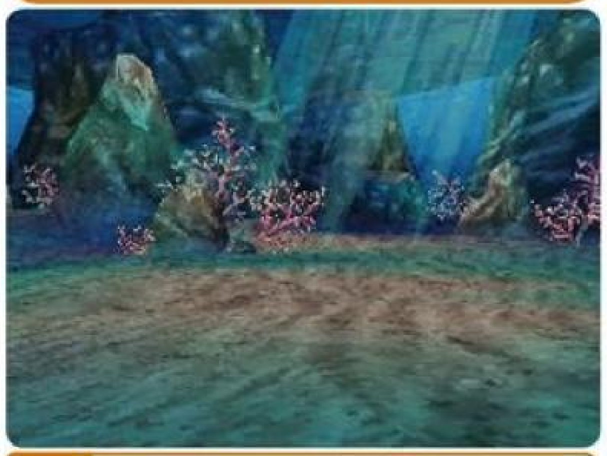

しょうばいのしんでん




冒険の途中で入手すると選べる

あかるいどくぬま


入手方法　すれちがいの館の地下にある本棚を調べる

うみのそこ


入手方法　ホルストック南の海底のほこら(P.337)にある本棚を調べる

うれしいゆきぐに


入手方法　すれちがいの館の地下にある本棚を調べる

あやしいゆきぐに


入手方法　すれちがいの館の1階にある本棚を調べる

とてもあやしいもり


入手方法　すれちがいの館の地下にある本棚を調べる

カラスたちのいど


入手方法　アモール南の井戸(P.312)の民家にある本棚を調べる

あらくれまじょう


入手方法　ロンガデセオの町(P.354)にある本棚を調べる

へいしのこや


入手方法　すれちがいの館の1階にある本棚を調べる

やみのカジノ


入手方法　欲望の町(P.416)の民家にある本棚を調べる

夢告白の舞台と入手方法の続き

ねこのさんぽみち



入手方法 すれちがいの館の地下にある本棚を調べる

カエルのいど



入手方法 自分の夢告白を登録したあと、デスコッドの村(P.616)でもらう

ようきにしずむふね



入手方法 沈没船(P.336)にある本棚を調べる

ただならぬうみ



入手方法 ポセイドン城(P.337)にある本棚を調べる

たんこう



入手方法 格闘場北の占いの館(P.314)にある本棚を調べる

りゅうのすむやま



入手方法 ゼニスの城(P.396)の大広間にある本棚を調べる

さむいどうくつ



入手方法 カルベローナの町(P.362)の民家の2階にある本棚を調べる

みずのきゅうでん



入手方法 ゼニスの城(P.396)の大広間にある本棚を調べる

もえさかるしろ



入手方法 グレイス城(P.371)の5階にある本棚を調べる

スライムのしんでん



入手方法 ゼニスの城(P.396)の大広間にある本棚を調べる

じょせいせんしのやま



入手方法 夢告白の本に24人登録したあと、すれちがいの館で女戦士からもらう

メルヘンのもり



入手方法 カルベローナの町(P.362)の民家の2階にある本棚を調べる

よるのあかちゃん



入手方法 牢ごくの町(P.421)の地下2階にある本棚を調べる

がくもんのまち



入手方法 ガンディーノ城(P.376)の玉座の間にある本棚を調べる

ろうじんのぬまち



入手方法 ガンディーノ城(P.376)の皇太后の部屋にある本棚を調べる

特典 夢告白をたくさん交換すると館に変化が

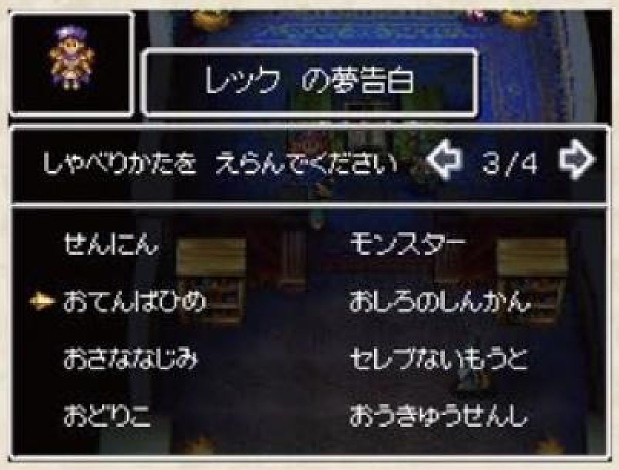
夢告白の本に登録された人数が増えると、選べる自分の姿が増えていくが、変化はそれだけではない。10人登録されれば館の地下に入れるようになり、20人登録されると奥の秘密の扉を開けられるのだ。その先ではあらたな出会いが待っているので、ぜひたくさんの人とすれちがおう。


←女戦士がどいて館の地下に行けるようになった。そこには何があるのだろうか。


←世界が平和になったあとは、登録人数を増やせなくても扉の奥に進める。

知識のタネ 夢告白で思いっきり遊んでみよう！

夢告白で選べる姿はじつにさまざまで、過去のドラゴンクエストシリーズに登場した人物の姿もある。性格や肩書きを彼らになぞらえた夢告白を作ってみるのも楽しい。また夢告白の舞台も、恐ろしい場面からよくわからない状況まで、ユニークなものがそろっている。自分の姿とうまく組み合わせて、おもしろい夢告白を作ってみよう。



←肩書きやしゃべりかたにもこだわって、有名人物になりきるのだ。

あの人物を演じてみる!?



↑武術大会で優勝したおてんば姫は、さらなる高みをめざす！



↑人間にあこがれる魔物。ある戦士に出会えれば、その夢はかなうだろう。



↑ちいさなメダルが大好きな某王様。ヒゲが黒いのは昔の姿だから!?

舞台と組み合わせて遊ぶ！



↑合体するには1匹足りない！ どんなキングになるのか楽しみではある。



↑歴戦の猛者も、メガンテの波状攻撃には耐えられなかった模様……。



↑激しい動きのどろにんぎょうをバックに、ショータイムが始まるっ！

寄り道ガイド 2

カジノ



コインを賭けて、ポーカーとスロットを楽しめるカジノ。大当たりをめざしてチャレンジしてみよう！

寄り道できる時期　ゆめみのしずくを手に入れてグランマーズに話しかけたあと

しくみ　カジノで遊ぶ前にルールを知っておこう！

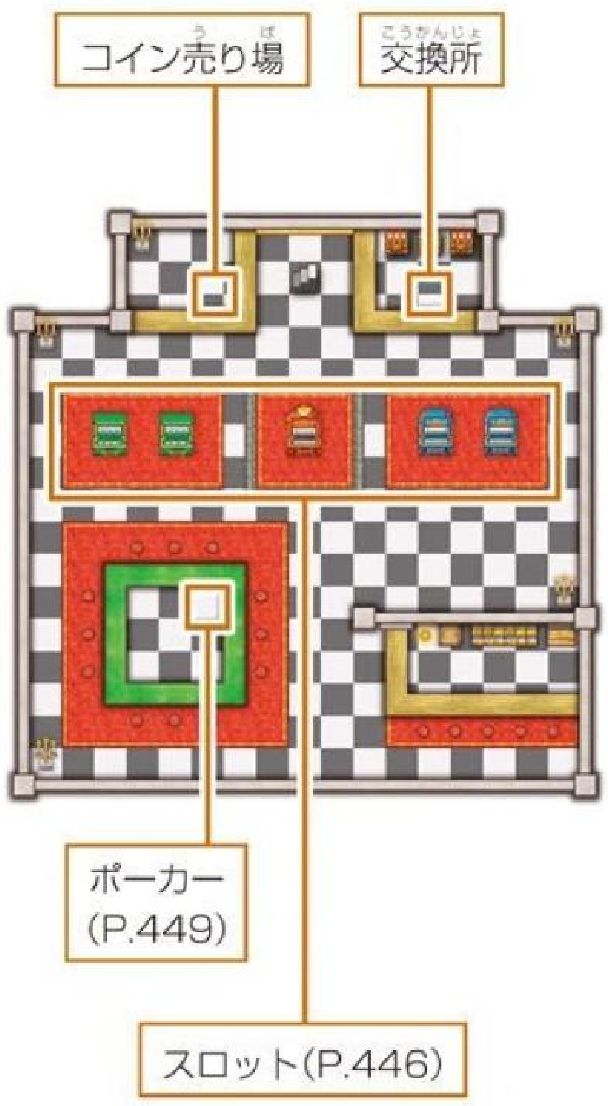
カジノはサンマリーノの町、ロンガデセオの町、欲望の町の3カ所にあり、ポーカーとスロットの2種類のゲームを楽しむことができる。どの町でもお金ではなくコインが必要になるので、まずはコインを買うといい。また、コインはカジノのゲームで増やせるうえ、枚数に応じて交換所でさまざまな景品と交換してもらえるのだ。

カジノで遊ぶ前に知っておきたいこと

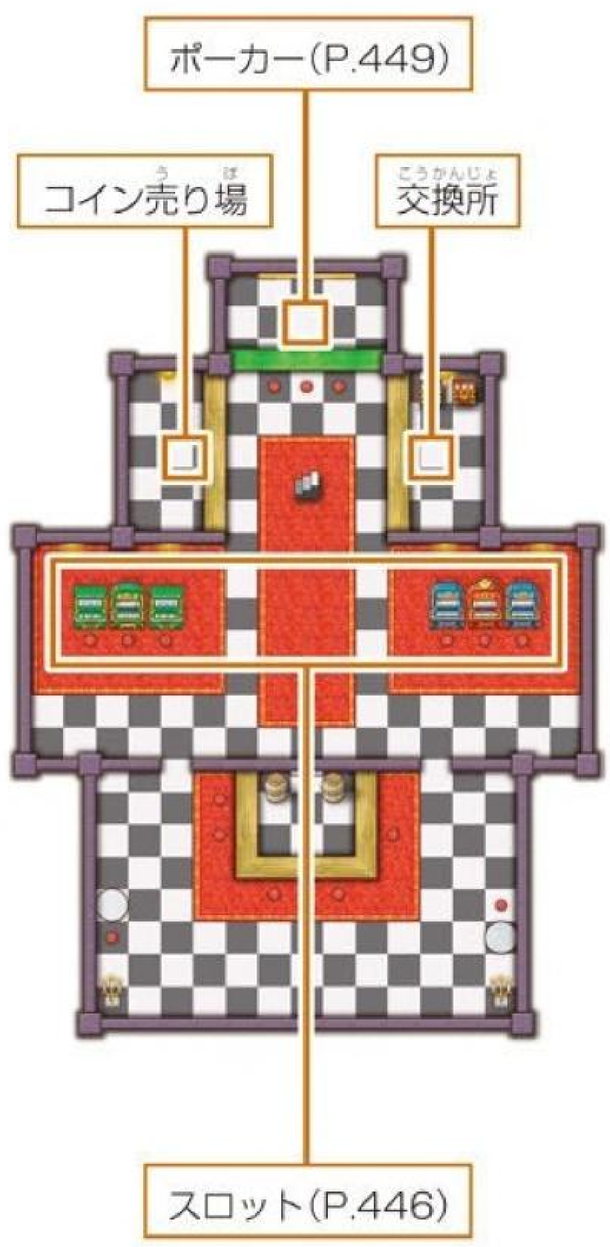
- 1枚20ゴールドでコインを買う
- 一度買ったコインをお金にかえることはできない
- コインはアイテムと交換してもらえる
- コインはどこのカジノでも使うことができる
- 交換できるアイテムは町によって異なる

カジノ内の見取り図

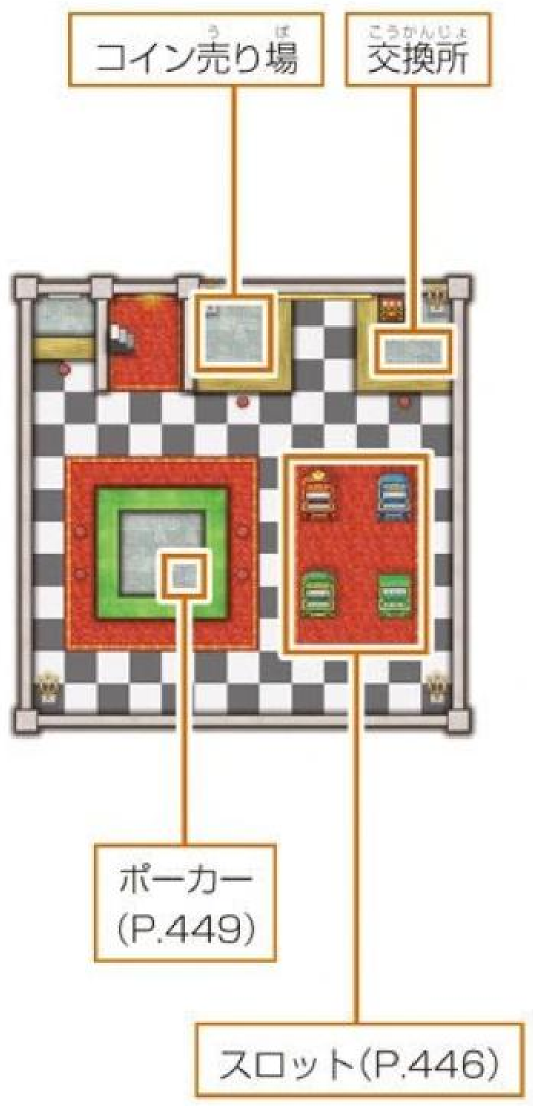
サンマリーノの町



ロンガデセオの町



欲望の町



コインを増やして景品をゲットしよう

カジノの交換所で交換できる景品は、全部で11種類あり、カジノごとに景品のアイテムが決まっている。とはいえ、コインはどのカジノでも共通なので、サンマリーノの町のカジノでコインを稼いで、欲望の町で交換するといったこともできるのだ。景品のなかでも、メタルキングよろいは最高の守備力を誇る防具で、ここでしか手に入らない一品。ぜひとも手に入れたい。

交換できる景品

200枚
まほうのせいすい



種別 どうぐ　効果 MP回復
交換場所 サンマリーノの町
聖なる力を持つ水。移動中に使うと味方ひとりのMPを40～50、戦闘中では10～15回復させる。

500枚
きぬのタキシード



種別 よろい　効果 守備力＋10
交換場所 サンマリーノの町・ロンガデセオの町
紳士用の正装で、かっこよさが40も上がる。華やかな雰囲気のカジノにふさわしい衣装だ。

1000枚
せかいじゅのは



種別 どうぐ　効果 味方蘇生
交換場所 サンマリーノの町・欲望の町
味方ひとりを生き返らせ、HPを完全に回復させる。ザオリクを覚えるまで非常に重宝する。

2000枚
ドラゴンシールド



種別 盾　効果 守備力＋30
交換場所 サンマリーノの町・ロンガデセオの町
素材にドラゴンの鱗を用いた盾。炎系と吹雪系のダメージを15減らす効果がある。

3500枚
プラチナメイル



種別 よろい　効果 守備力＋66
交換場所 サンマリーノの町・ロンガデセオの町
高級素材のプラチナでできた鎧。守備力が高いだけでなく呪文のダメージを減らす効果もある。

5000枚
メガンテのうでわ



種別 装飾品　効果 （下記参照）
交換場所 サンマリーノの町
メガンテの呪文を封じた腕輪。装備者が命を落とすと砕け、メガンテの呪文が発動する。

5000枚
いのりのゆびわ



種別 装飾品　効果 守備力＋5
交換場所 ロンガデセオの町・欲望の町
道具として使用すると、自分のMPを20～30回復するが、使用した際に崩れ去ることもある。

10000枚
はやぶさのけん



種別 武器　効果 攻撃力＋67
交換場所 ロンガデセオの町・欲望の町
すばやい連続攻撃を放てる細身の刀剣。一度の攻撃で直接攻撃を2回繰り出すことができる。

20000枚
メガザルのうでわ



種別 装飾品　効果 （下記参照）
交換場所 ロンガデセオの町・欲望の町
守備力が10上がる腕輪。装備者が命を落とした瞬間に砕け、メガザルの呪文が発動する。

150000枚
メタルキングよろい



種別 よろい　効果 守備力＋115
交換場所 欲望の町
メタルキングから採れる金属で作られた鎧。すべての防具の中でもっとも高い守備力を誇る。

300000枚
はかいのてっきゅう



種別 武器　効果 攻撃力＋125
交換場所 欲望の町
トゲつきの鉄球により破壊力を高めた武器。攻撃力が高いうえに、敵全体を攻撃できる。



カジノのゲーム 1

スロット

リールを回して、役をそろえるスロット。テクニックは一切不要なので、己の運を信じて遊んでみよう。



しくみ 絵柄をそろえてコインをゲット

スロットは、遊ぶ台と十字ボタンの上下でコインをベットする(賭ける)枚数を決め、Aボタンを押すとスタート。すると7やさくらんぼなどの絵柄が並んだリールが回り出し、止まったときに役ができれば、役に応じた枚数のコインを獲得できる。なお、台により1回のベットで必要なコインの数がちがうほか、リールの数がちがうものもあり、それぞれ役ともらえるコインの数が異なるのだ。

ベットできるコイン数ごとのスロット台の種類



スロットの役と倍率(リールが3つのスロット)



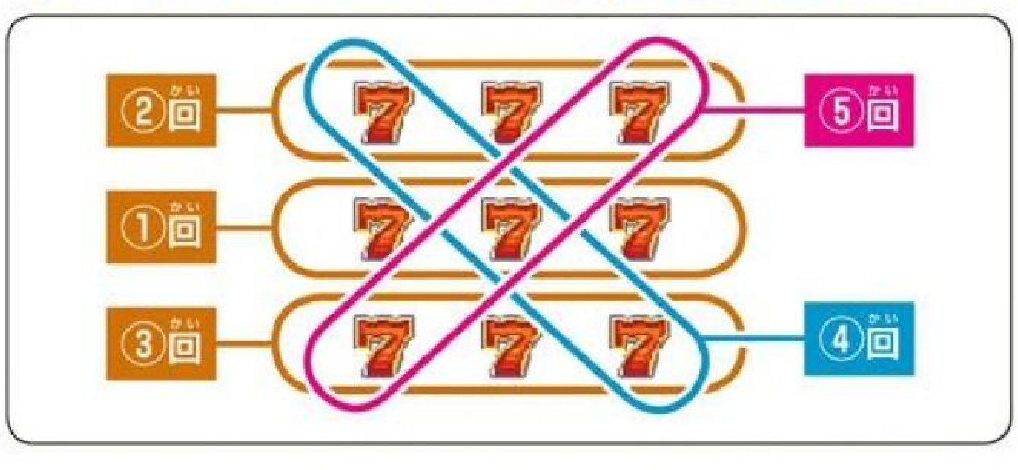
スロットの役と倍率(リールが5つのスロット)



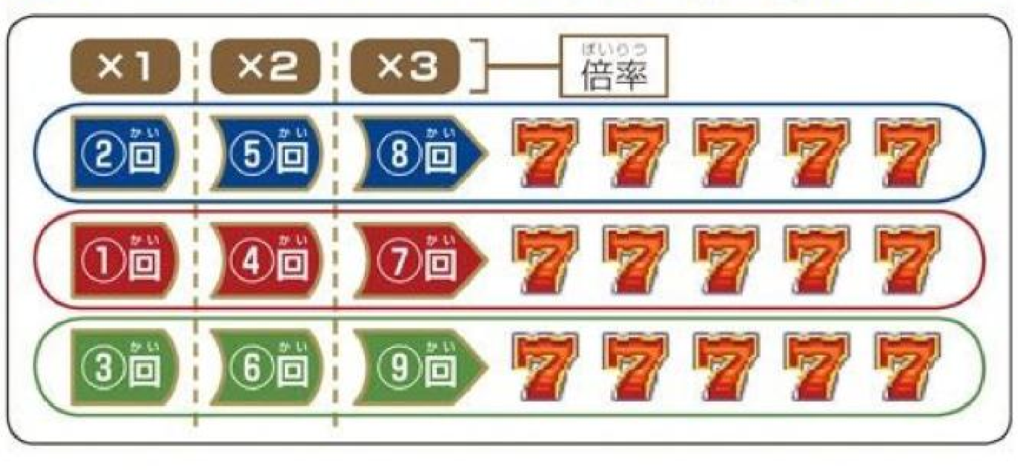
リールの数によるちがいを知ろう

リールが3つのスロットと5つのスロットでは、賭けられるベット回数にちがいがある。リールが3つのものでは5回まで、5つのものでは9回まで賭けられる。また役の成立のしかたにもちがいがあり、リールが3つのスロットでは4回目、5回目を賭けると斜めのラインでも役が成立する。一方、5つのスロットでは4回目以降は、横でそろったときの倍率が2倍、3倍と上がるのだ。

リールが3つのときのベット回数と役の成立のしかた



リールが5つのときのベット回数と役の成立のしかた



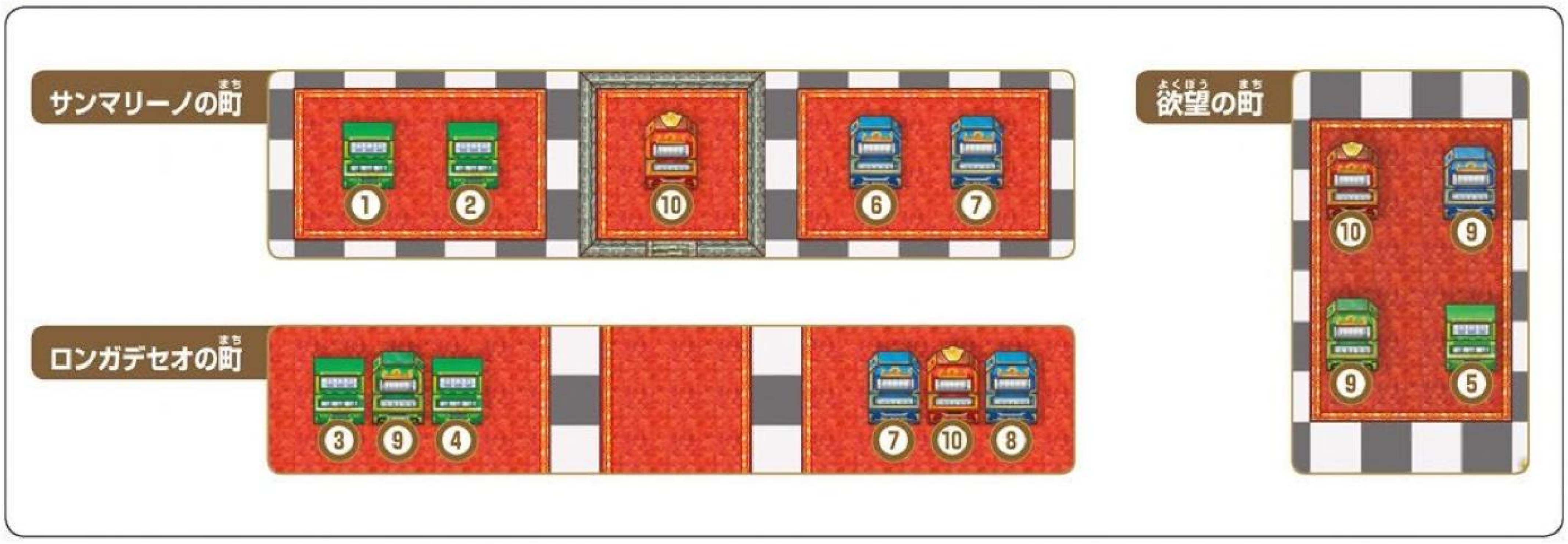
各スロットは絵柄の並びかたがちがっている

スロット台ごとにリールの組み合わせが決まっていて、全部で10種類の組み合わせがある。たとえば1コインをベットできるスロットでも、台によって絵柄の並びが異なるため、ハズレは多いがときどき大きい役が出る台、大きい役は出ないが小さい役が連続して出る台といったちがいが出てくるのだ。リールを見るだけでなく、実際に遊んでみて台の個性をつかんでいくといいだろう。



⬅絵柄の並びは10種類あるが、100コインスロットの並びはどの台も同じ。

各町にあるスロットマシーンの絵柄配列のタイプ



リールが3つのスロットの絵柄配列



リールが5つのスロットの絵柄配列

❻タイプ　❼タイプ　❽タイプ　❾タイプ　❿タイプ



アドバイス　十分な元手を用意してからはじめよう

コインをたくさん手に入れるためには、まず1コインスロットで少しずつ増やすのがオススメ。サンマリーノの町ではチェリーやツボがそろいやすい一番左の台が狙い目。儲けは少ないが役が出やすく、元手があまり減らずに稼げるのだ。ロンガデセオの町でも一番左の台、欲望の町では右下の台から始めて、十分に元手を増やしてから10コインや100コインのスロットに挑戦しよう。



←当たったときにたくさん儲けが出るように、最大まで賭けるのがオススメだ。

知識のタネ　カジノで稼いで強力な装備品を手に入れよう！

一番早く遊べるようになるのは、サンマリーノの町のカジノ。アドバイスを参考にして、もしコインをたくさん稼げたら、プラチナメイルやドラゴンシールドなどの防具と交換するといい。これらはお店で売っている防具よりもはるかに強力で、ずっと使っていけるため、以降は防具にかけるお金を減らせるのだ。遊んだうえに装備がそろえば最高だが、大負けしてお金がなくならないように注意しよう。



←仲間の蘇生手段が少ない序盤では、せかいじゅのはもオススメ。

カジノのゲーム2

ポーカー

ポーカーは5枚のカードを交換して役を作るゲーム。役ができれば、コインのダブルアップに挑戦も可能だ。



しくみ 5枚のカードで役を作ろう

ポーカーで遊ぶには、まずコイン1枚から10枚の間で賭け金を決める。すると5枚のカードが配られるので、どのカードを残すのか決めよう。決定すると残したカード以外が交換され、役ができれば賭けた枚数×役の倍率ぶんのコインを獲得できる。続いてダブルアップするかどうかを選ぶことになるのだ。なお、ジョーカーはあらゆるカードのかわりになるので、残しておくといい。

ポーカーの流れ

賭け金を決める



⬆賭け金×倍率がもらえるコインの数となる。役ができないことも多いので、賭け金は手持ちのコインと相談しよう。

カードを交換する



⬆カードを変えるか残すかの選択。役ができている場合カードが光っているので「のこす」にするのを忘れずに。

勝負の瞬間!



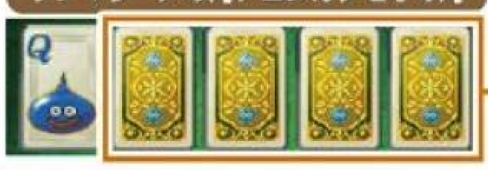
⬆役ができていればコインがもらえる。続けてダブルアップするかどうかを確認されるので好きな方を選ぼう。

ダブルアップのしかたは2種類ある

ダブルアップには2種類あり、サンマリーノの町とロンガデセオの町のダブルアップと、欲望の町のダブルアップでは以下のようなちがいがあるので覚えておこう。ダブルアップに成功すれば2倍のコインがもらえて、続けてダブルアップに挑戦するかどうかを選べるが、失敗すると稼いだコインは没収される。また、数字が同じだと引き分けになり、再度カードを選ぶことになる。

ダブルアップのちがい

サンマリーノの町、ロンガデセオの町



数字が出ている左端のカードより、数字の高いカードを右側の伏せられた4枚の中から選ぶ形式。

欲望の町



開かれた左のカードの数字より、右の伏せたカードの数字が高いか低いかを当てる形式。

カードの数字の高さ

数字が低い



数字が高い

10種類ある役を覚えておこう

カジノのポーカーの役は全部で10種類ある。ロイヤルストレートスライムがもっとも倍率の高い役だが、ジョーカーを含んでしまうとロイヤルストレートフラッシュになってしまう。また、ストレートとストレートフラッシュの数字の並びは、Aは2にもKからもつながるが、どちらかの数字にしかつながらず、K→A→2という並びでは、役にならないので注意しよう。

ポーカーの役と倍率

ツーペア 倍率 ×1

同じ数字のカードのペアが2組ある

例



スリーカード 倍率 ×1

同じ数字のカードが3枚ある

例



ストレート 倍率 ×2

5枚のカードの数字がひとつづきになっている

例



フラッシュ 倍率 ×4

5枚のカードのマークがすべてそろっている

例



フルハウス 倍率 ×5

スリーカードと、同じ数字のカードのペアが1つある

例



フォーカード 倍率 ×10

同じ数字のカードが4枚ある

例



ストレートフラッシュ 倍率 ×20

5枚のカードの数字がひとつづき、かつマークが同じ

例



ファイブカード 倍率 ×50

同じ数字のカードが4枚とジョーカーがある

例



ロイヤルストレートフラッシュ 倍率 ×100

数字が10～Aと続いており、かつマークが同じ

例



ロイヤルストレートスライム 倍率 ×500

数字が10～Aと続いており、かつマークがスライム

例



アドバイス ダブルアップで稼ごう

ポーカーは役ができないことが多いうえ、ツーペアやスリーカードでは倍率が1倍なので、役だけで稼ぐのは難しい。そこで、ポーカーで遊ぶときはダブルアップで稼いでいこう。ダブルアップのしかたは欲望の町とそれ以外の場所でちがっているが、どちらも成功するかどうかは運しだい。自分がやりやすいと思った方で挑戦しよう。



←1回失敗すると終わりなので欲張りすぎは禁物だが、ときには勇気を持って挑戦を。

寄り道ガイド ③

スライムカーリング



酒場などにあるスライムカーリングは、タッチペンで遊ぶゲーム。冒険の合間にプレイしてみよう。

寄り道できる時期 上の世界のレイドック城下町を訪れたあと

しくみ　スライムをすべらせて高得点を狙え！

スライムカーリングは、スライムをすべらせてゴール地点のリングに止めるというゲーム。スライムをタッチペンで弾き出してスタートし、地面をスライドして前進させていこう。見事ゴールにたどり着いて目標点数を超えるとクリアとなり、新しいコースで遊べるようになる。失敗しても、無料で何度でも遊べるので気軽に挑戦しよう。

スライムカーリングで遊ぶときのきまり

- お金やコインなどは一切不要
- コースのクリア条件を満たすと、新しいコースで遊べるようになる
- コースの途中で止まる、ガケから落ちる、敵に倒される、結界に弾かれるなどでゲームオーバー
- ゲームオーバーになると得点が0点になる

スライムカーリングの遊びかた

STEP 1 スライムを弾く！

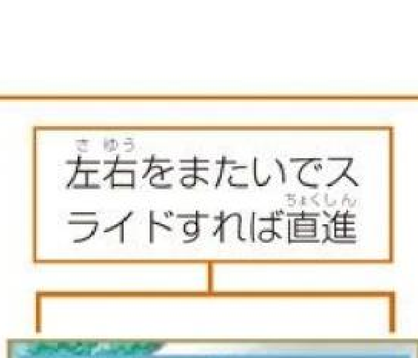
遊ぶコースを選ぶと、最初にコースの形をチェックできる。それからスライムをタッチペンで下へ引っ張って、離すことで弾き出そう。正面だけでなく左右へ弾くことも可能だ。なお、コースのチェックはタッチを2回すると省ける。



STEP 2 地面をスライドして進め！

枠の中をスライドすると、スライムの動きを操作できる。枠の右をスライドすれば右に、左なら左へ曲がるほか、速くスライドするほどスピードが上がる。うまく調節してゴールをめざそう。

枠線
この枠内をスライドすることでスライムの移動をコントロールできる。





リング
最後にスライムがこの中に止まればゴールとなる。

敵やアイテム
コースによっては障害物やアイテムが置いてあったり、敵がいることもある。

現在の得点
得点はさまざまな条件で得られる。コースのクリアにはゴール時に一定以上の得点が必要だ。

場所 遊べる場所をチェック

スライムカーリングがあるのは町の宿屋や酒場で、右のような台を調べるとコースを選んで遊ぶことができる。最初はひとつのコースしか選べないが、クリア条件を満たしていけば最大6つのコースで遊べるようになるのだ。ただし、最後のコース「うなれ！　まほうだま」を遊べるのは、ロンガデセオの町と欲望の町だけとなっている。

スライムカーリングの台



遊べる場所一覧

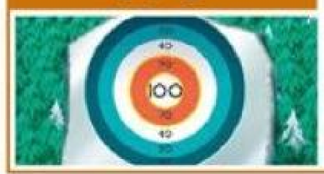
- レイドック城下町(上の世界)の宿屋
- レイドック城下町(下の世界)の宿屋
- ポルテの館の酒場
- スライム格闘場の酒場
- ロンガデセオの町の酒場
- 欲望の町の宿屋

知識 コース上にはさまざまなものがある

特定のコースにはリングやラインのほかに、アイテムがあったり、行く手を阻む敵がいたりする。アイテムはスライムを触れさせると獲得でき、基本的に有利な効果があるのだ。一方、敵は特定のアイテムを獲得していないと倒せないことが多い。アイテムなしでぶつかるとゲームオーバーになる場合もあるので、よけて進もう。なお、アイテムや敵の位置は遊ぶたびに変わる。

コース上にあるもの

リング



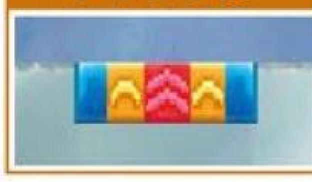
スライムが乗るとゴールとなり、点が入る。中心が100点で端は10点だ。

ライン



リングの手前にある線。スライムがここを越えたあとは、スライドができない。

ジャンプ台



コース「ダッシュでジャンプ」にある台。乗るとスライムが前方にジャンプする。

木



当たるとスライムが減速する障害物。正面からぶつかると止まってしまう。

結界



コースをさえぎる結界。アイテムの魔法玉を持っていれば、破壊できる。

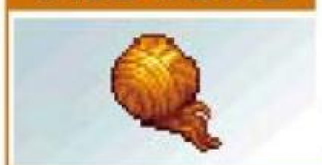
コース上にあるアイテム

すばやさのたね



取るとスライムのスピードがアップする。連続して取ればどんどん速くなる。

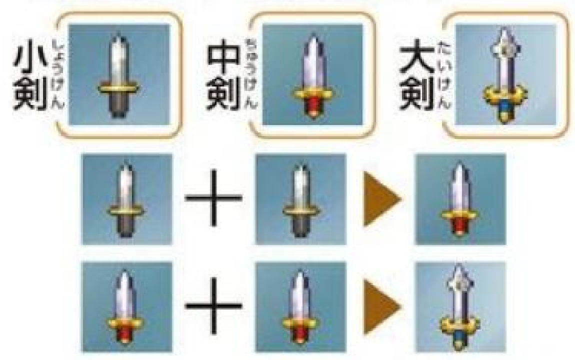
まだらくもいと



取るとスライムのスピードがダウンする。止まってしまわないように注意。

小剣／中剣

小剣を取るとベビーサタンを倒せるようになり、もうひとつ取ると中剣となってようじゅつしを倒せる。さらに中剣を取れば、大剣へと変化。なお、中剣のときに小剣を取っても変化はない。



コイン



取ると点数を獲得できる。小さいコインは3点、中は10点、大は50点。

魔法玉



持っていると結界を破壊できる。ひとつの魔法玉でひとつの結界を壊せる。

盾



持っているとばくだんいわに当たっても、一度だけ耐えられるようになる。

コース上にいる敵と倒したときの得点

ばくだんいわ　得点 0点



コース上を左右に移動する敵。盾を持っていると倒せる。

エリミネーター　得点 1〜30点



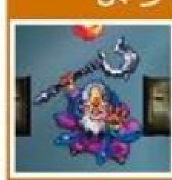
勢いよくぶつかると吹き飛ばせて、高得点を得られる。

ベビーサタン　得点 30点



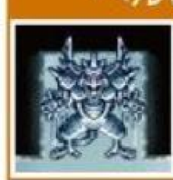
いっさい移動しない敵。剣を持ってぶつかると倒せる。

ようじゅつし　得点 150点



進路をふさいでいる敵で、剣が中剣になっていると倒せる。

ヘルビースト　得点 300点



最後に待ち構える強敵。剣が大剣になっていれば倒せる。

アドバイス スライムを自在にコントロールせよ！

最初のコースはまっすぐ進むだけでもクリアできるが、しだいにコースは難しくなっていく。細い道を進んだり複数のアイテムを取ったりと、より繊細なスライムのコントロールを求められるのだ。そのほか、進むルートやアイテムの獲得などを考えることも重要となる。下の心得を参考に、難関コースを突破していってほしい。

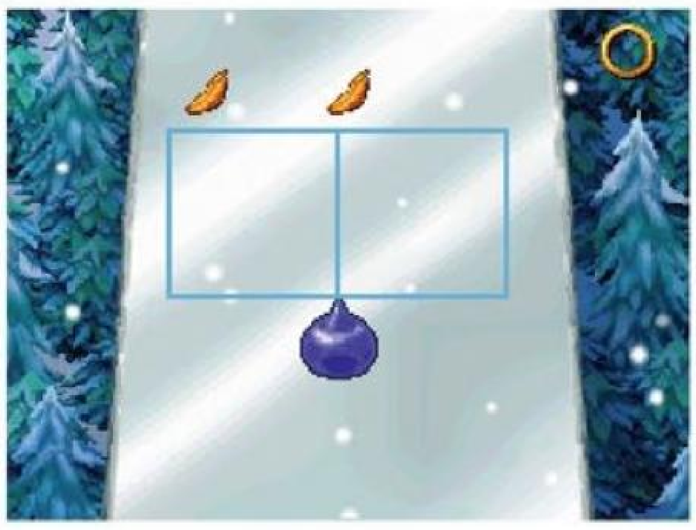


⬅アイテムを取らないという選択もときには必要。ゴールをめざして慎重に進もう。

スライムカーリングの心得

コースの下見で戦略を立てる

スライムカーリングを始めると、最初にコース全体をチェックできる。アイテムと敵の位置を確認し、どのようなルートで進むかを考えよう。



⬅スライムを左右に大きく移動させずにアイテムを取っていこう。

狙いを定めてスタートしよう

スタート時は、スライムを引っ張る強さと向きを変えられる。基本はまっすぐ思いっきり引っ張ればいいが、コースに合わせて変えることも大切。



⬅敵がいる場合は左右によけ、道が狭いならゆっくり弾き出そう。

スライドする場所で方向を変える

スライムは左右の枠のスライドした方に曲がっていく。同じ方をスライドしつづけるとどんどん曲がっていくので、曲がりすぎたら素早く逆方向をスライドしよう。まっすぐ進みたいときは、左右の枠をまたいで均等にスライドすればいい。また、左右をまたぎつつ、少しだけ左右のどちらかを多めにスライドすれば、ゆるやかに曲がれる。曲がりくねったコースでは、この方法で向きを微調整しよう。







スライドの速さでスピードを調整する

速くスライドするほど、スライムのスピードは上がる。スピードを上げすぎると方向の調整が難しくなるので、狭いコースではゆっくり進んでいこう。もし止まりそうになったら、全力でスライドだ。また、すばやさのたねを取ることでもスピードを上げられる。





攻略 各コースの特徴を知りクリアをめざせ!!

全部で6つあるコースは、どれも特徴的。ジャンプしたりアイテムを駆使したりと、ただ進むだけではクリアできないコースもあるので、それらの特徴を頭に入れておこう。なお、最初のコース「はじめてのカーリング」から紹介順に、クリアするごとに次のコースを遊べるようになる。



←コースの形と特徴、さらに置いてあるアイテムと敵を知り、入念な計画を立てるのだ。

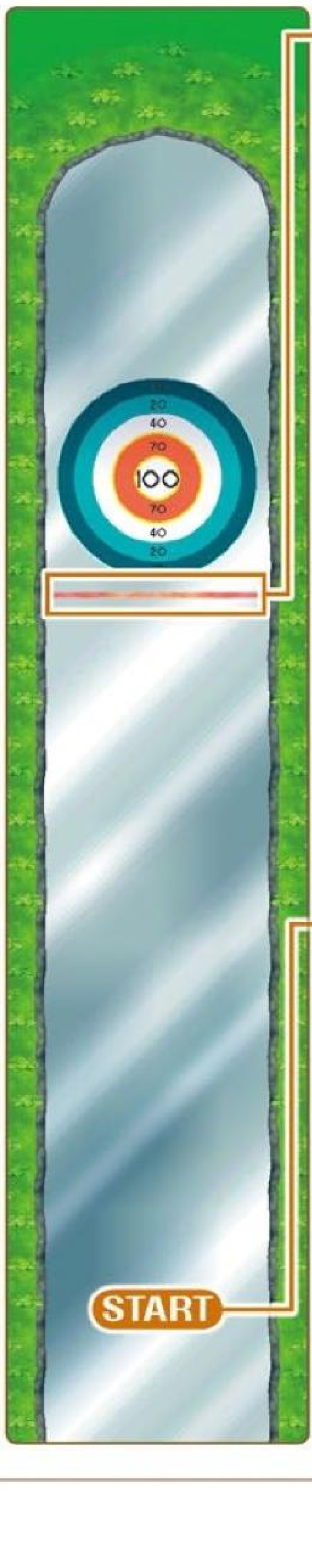


←一度クリアしたコースも、ハイスコアをめざして何度もチャレンジしてみよう。

コース攻略

はじめてのカーリング　クリア条件 100点獲得

アイテムなどはなく、まっすぐリングをめざすだけのコース。とはいえ、リング中央の100点の部分にスライムを止めないとクリア条件を満たせない。ここで方向とスピードの調整方法を覚え、操作の感覚をつかんでおこう。



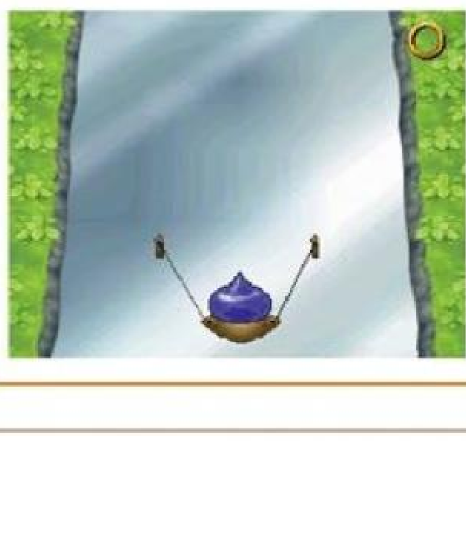
❷ ライン手前で方向を調整

ラインを越えると、スライドでスライムをコントロールできなくなる。リングの中央で止まるように、方向とスピードを調整しておこう。スピードはゆっくりでOKだ。



❶ まっすぐ弾き出そう

このコースは、まっすぐ進めばリングの中央にたどり着く。最初はまっすぐ、思いっきりスライムを引っ張ろう。



ゆきやまはバクハツだ　クリア条件 100点以上獲得

コース上にばくだんいわが出現し、ばくだんいわを防ぐ盾や取ると得点となるコインなどさまざまなアイテムが登場する。さらに左右がガケになっている、コントロールが大事なコース。スライムの向きを少しづつ変えて、慎重に進もう。



❹ しっかりとリングに乗る

リングに止まれなければゲームオーバー。ラインの前でスピードと方向を調整しよう。



❸ ゆっくりと進んでいこう

スピードが出ているときにこのあたりのすばやさのたねを取ると、リングを越えてガケに落ちてしまう危険がある。スピードを落として進もう。

❷ 曲がるのは少しだけ

カーブが続くが、急ではない。大きく曲がると戻るのが難しいので、枠の片方だけをスライドしすぎないように。

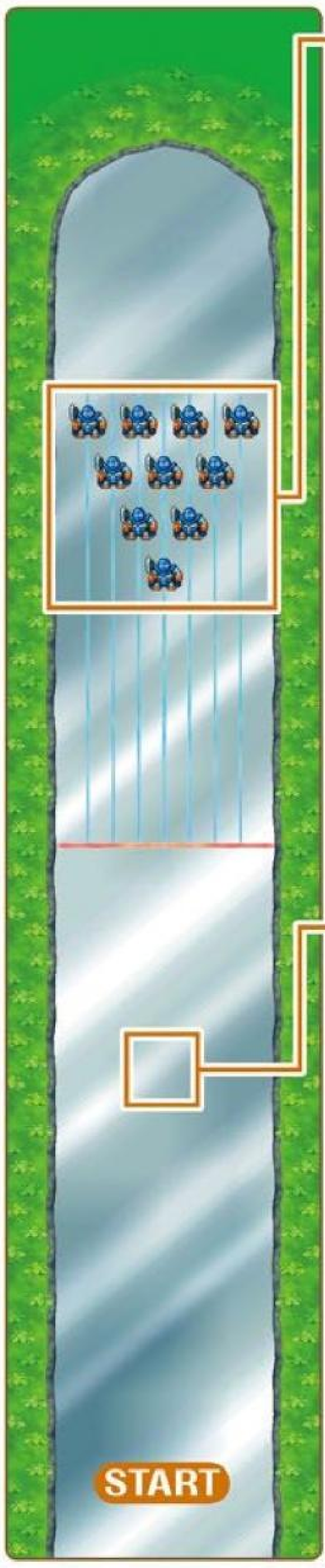
❶ 盾をとって敵に備える

コース上にはばくだんいわが1体いる。当たってもいいように、盾を取っておこう。

いっぱいたおせ！

クリア条件 200点以上獲得

直線のコースで、ラインの先にいるエリミネーターを倒すと得点が入る。ボーリングの要領で、まっすぐスピードを上げて突っ込もう。すばやさのたねでスライムを加速させ、先頭のエリミネーターに正面からぶつかればクリアできるはずだ。



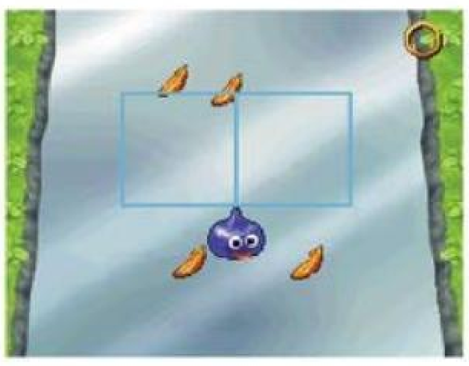
❷ 真ん中に突っ込め！

先頭のエリミネーターにぶつかれば、後ろの敵もまとめて倒せる。ラインのど真ん中を高速でまっすぐ突っ切ろう。



❶ 中央付近のたねだけ取る

すばやさのたねがたくさん落ちているが、取るのは中央付近にあるものだけで十分。先頭のエリミネーターにぶつかれるよう、スライムをまっすぐ進めることを意識しよう。





ダッシュでジャンプ

クリア条件 300点以上獲得

長い直線のコースを進み、最後にジャンプ台から飛ぶと飛距離に応じた点が入る。遠くまで飛ぶポイントは、スピードを上げることと、ジャンプ台の中央を通ることの2点だ。すばやさのたねを取りつつ、最後はコースの真ん中を直進しよう。



❸ 赤い部分から飛び立て！

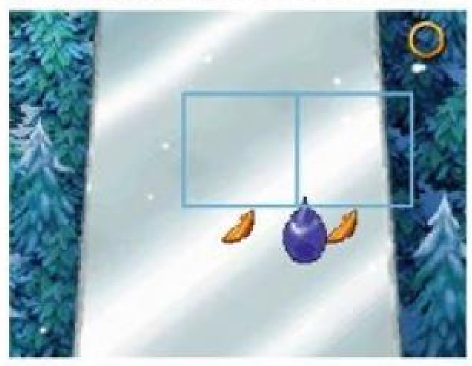


ジャンプ台中央の赤い部分を通ると、より遠くまで飛べる。すばやさのたねを取りつづけて十分に加速しており、赤い部分を通って飛べば、クリア条件の点数に届くはずだ。ジャンプ台に近づいたら、スピードを上げることより赤い部分を通ることに集中しよう。



❷ 端のものはムリに取らない

コースの周りはガケとなっている。端の方にあるすばやさのたねを取りにいくと、そのまま落下してゲームオーバーになる危険があるので注意。



❶ 風に流されないように進む

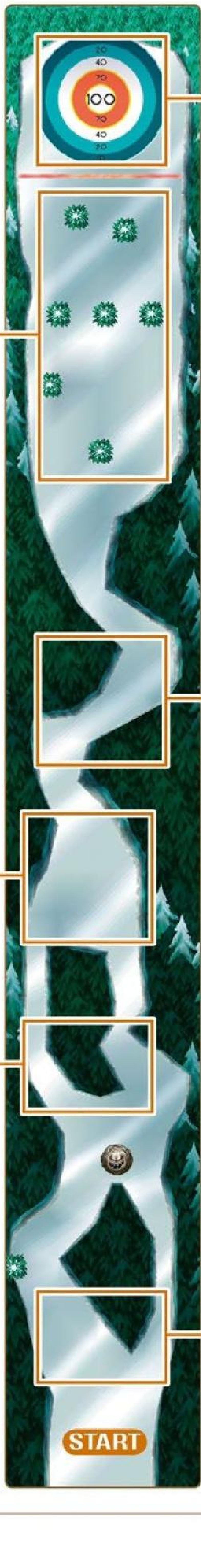
スタート時には風が吹いており、スライムが少し流されてしまう。雪が降ってくる向きで風向を確認し、風に逆らうようにスライドしよう。



がけがけパニック

クリア条件　300点以上獲得

細く曲がりくねった道が続くうえ、周囲はガケ、さらに敵や木が行く手を阻むというもっとも難しいコース。とにかくガケに落ちやすいので、スライドはなるべく控えるように心がけよう。また、なんとかリングにたどり着いたとしても、300点未満ではクリア条件を満たせない。ゴールまでにコインを集めて、最低でも200点獲得しておく必要があるので、分岐点はできるだけコインのある方を進みたい。



⑤ 木をよけつつ進む

正面から木にぶつかるとスライムは止まってしまう。方向を微調整して、木の間を進んでいこう。前のカーブでスピードを落としているなら、それほど難しくないはずだ。



⑥ リングに確実に止まろう！

たとえ300点を超えていようと、ガケから落ちてはゲームオーバーだ。ラインが近づいたら、スピードと方向の調整を忘れずに。



③ スピードに応じてアイテムを取る

すばやさのたねやまだらくもいとが落ちていることが多い。この先は急カーブが続き、スピードが出すぎると危険なので、すばやさのたねは止まりそうなときだけ取ろう。



④ 低速で急カーブを曲がり切れ！

このコースの最難関。できるだけスピードを落として、慎重に進もう。端の方にたいてい大きいコインがあるが、かなりゆっくり進まないとガケに落ちてしまう。すでに200点ほどあるならムリに取らなくていい。



② コインがあるルートを選択

クリア条件を満たすため、ここの分岐は大きいコインがある方を進みたい。ただし、前の分岐で選んだ方と同じ方向に進むのは難しい。スピードが出ているようなら、ムリせず逆へ進もう。どちらにせよ道が細いので、スライドは最小限にとどめたい。



① 盾が置いてある方へ進もう

コースは最初から分岐しており、合流地点にはばくだんいわがいる。ばくだんいわを防げる盾を取りつつ進めるルートを選び、なるべくコインも取っていこう。



うなれ！　まほうだま

クリア条件　ヘルビーストを倒す

コース自体は直線的でそれほど難しくないが、進路が結界と敵でふさがれている。これらを突破するには剣と魔法玉のアイテムが必要で、必要数を獲得していないとクリアできないのだ。よって、このコースはアイテムの獲得を第一に考えて進むことになる。最終的にヘルビーストを倒せば、点数に関係なくクリアとなる。必要なアイテムが直線的に並んで出ることもあるので、これを狙うのもいいだろう。



❺ アイテムがある方へ進もう

穴に落ちるとゲームオーバーなので、左右のどちらかを進むことになる。ここは魔法玉か中剣がある方に進もう。すでに魔法玉をいくつか持っているなら、中剣を優先だ。



❻ ヘルビーストに正面から挑む

魔法玉3つと大剣があれば準備は万全。ヘルビーストの左右はガケになっているので、落ちないようにまっすぐ突っ込もう。



❸ 結界を破ってようじゅつしを倒せ！

魔法玉ひとつと中剣があれば、ここを突破できる。ようじゅつしの横のカベにぶつからないように、正面から挑もう。



❹ 3つの魔法玉と中剣を取りにいく

ここから先の目標は、魔法玉を3つ取ることと、中剣を取って剣を大剣にすることのふたつ。灰色の小剣を取っても剣は変化しないので、必ず赤色の中剣を取りにいこう。



❷ 剣があればベビーサタンを倒せる

剣を持っているなら、ベビーサタンはぶつかるだけで倒せる。30点得られるので、ハイスコアを狙うなら積極的に倒そう。



❶ 魔法玉をひとつ、小剣をふたつ取る

この先には結界とようじゅつしが待ち受けている。結界を壊せる魔法玉と、ようじゅつしを倒すための剣を取っておこう。ようじゅつしは小剣では倒せないので、必ずもうひとつ小剣を取って中剣にしておこう。



寄り道ガイド 4

ちいさなメダル

世界各地で手に入るちいさなメダル。メダル王に預けると、そのごほうびにアイテムをもらえるのだ。



寄り道できる時期　ひょうたん島を自由に動かせるようになったあと

しくみ　預けたメダルの数に応じてアイテムがもらえる

上の世界にあるメダル王の城。そこにいるメダル王にちいさなメダルを預けると、枚数に応じて貴重なアイテムをもらえるのだ。アイテムをもらっても、ちいさなメダルの枚数が減ることはない。ある程度ちいさなメダルが集まったら、早めに預けにいくのがオススメだ。なお、これまでに手に入れたメダルの枚数は、メインコマンドの「つよさ」で確認することができる。



⬅入口近くの女性は、何枚預けるとどのアイテムをくれるのか教えてくれる。

ちいさなメダルはさまざまな場所で見つけられる

ちいさなメダルは世界に106枚あり、タンスやツボ、宝箱の中などいろいろな場所で見つけることができる。見落としやすい場所に落ちていることもあるので、レミラーマやとうぞくのはなを使ったり、マップを回転させたりしながら探していこう。また、CHAPTER4のアイテムチェックシートを見ながら集めれば効率よく入手していけるので、ぜひ参考にしてほしい。



⬅ボス級モンスターを倒したときに、ちいさなメダルが手に入ることもある。

ちいさなメダルを集めるおもな方法

タンスやツボを調べる



⬆タンスやツボのなかにちいさなメダルが入っていることがある。新しく訪れた町ではすみずみまで探索しよう。

宝箱を開ける



⬆ダンジョンの奥深くにある宝箱の中に入っていることがある。ダンジョン内はくまなく探索していきたい。

町中の床や地面を調べる



⬆地面や城の床に落ちていることもある。わかりにくい場所にあることも多いので、マップを回転させて探すといい。

メダル王からごほうびをもらおう

メダル王からもらえるごほうびは、いずれもほかではなかなか手に入らないものばかり。きせきのつるぎやメタルキングヘルムなど、お店では買うことができない貴重なものもあるので、ちいさなメダルをたくさん集めてぜひ手に入れていってほしい。ちなみに、全部のアイテムと交換してもらうには100枚預ける必要がある。



←100枚預けると「とてもいえないもの」がもらえる。もらってみてのお楽しみだ！

ごほうび一覧

15枚 てんばつのつえ



種別 武器　効果 攻撃力+35

天の使いの装飾が施された杖。使うとバギ系の攻撃で15～35のダメージを与える。

25枚 ちからのルビー



種別 装飾品　効果 攻撃力+20

装備すると攻撃力が上がるブローチ。直接攻撃をメインに戦う仲間に装備させたい。

30枚 プラチナソード



種別 武器　効果 攻撃力+60

プラチナ製の剣で、攻撃力とかっこよさが高い。見た目にも機能的にも優れた武器だ。

40枚 きせきのつるぎ



種別 武器　効果 攻撃力+100

神秘的な石がはめ込まれている剣。斬るたびに奇跡が起きて、装備者のHPが回復する。

50枚 ときのすな



種別 どうぐ　効果 時を戻す

時間を操る不思議な砂。戦闘中に使うと戦闘を開始したときに戻る。何度でも使える。

60枚 しんぴのよろい



種別 よろい　効果 守備力+75

戦いの最中に装備者の傷を癒す神秘的な鎧。装備すると毎ターンHPが30回復する。

70枚 メタルキングヘルム



種別 かぶと　効果 守備力+70

最高の守備力を誇る兜で、ザキやマホトーンなど、さまざまな呪文が効きにくくなる。

80枚 ふしぎなボレロ



種別 よろい　効果 守備力+40

魔力が込もった羽織り物。まれに受けた呪文の消費MPぶん、装備者のMPを回復する。

90枚 ドラゴンのさとり



種別 重要アイテム　効果 ドラゴンに転職

ドラゴンへの道を開くために必要な悟りの書。持っていればドラゴンに転職できる。

100枚 ？？？

種別 ？？？　効果 ？？？

すべてが謎に包まれている。これまでのもの以上に期待できそうだが、果たして……。

寄り道ガイド 5

ベストドレッサーコンテスト



かっこよさを参加者と競うベストドレッサーコンテスト。優勝すると豪華な賞品をもらえるのだ。

寄り道できる時期　マーメイドハープを手に入れたあと

しくみ　ファッションセンスを磨いて賞品をもらおう

海底から行くことができるポルテの館では、かっこよさを競うベストドレッサーコンテストが開催されている。受付から審査までいくつかの手順があるので、流れを確認しておこう。見事優勝すれば、賞品がもらえて次のランクに挑戦できる。

コンテストに参加するときのきまり

- 優勝すると次のランクに出場することができる
- 馬車やルイーダの店にいる仲間は出場できない

ポルテの館がある場所



ベストドレッサーコンテストの流れ

受付でエントリーする



⬆会場の入口でエントリーをすませたら、楽屋で準備をする。かっこよさが高い装備品を身につけておくといい。

コンテストに出場



⬆自分の番が来たら、花道の先まで進み、華麗なターンを決めてアピール。観客から声援が飛んでくることもある。

審査結果の発表



⬆3人の審査員による、審査の結果発表を待つ。もっともポイントが高ければ優勝となり、賞品を手渡されるのだ。

全部で8つのランクを勝ち抜いていこう

コンテストには8つのランクがあり、上のランクほど、よりオシャレでなければ優勝することは難しい。最初はランク1にしか出場できないが、優勝すれば次のランクに挑めるようになるので、かっこよさを磨いて上のランクをめざそう。なお、参加できるのは男性のみだったりモンスターのみだったりと、出場制限があるランクもある。

各ランクの出場資格と優勝に必要なポイントの目安

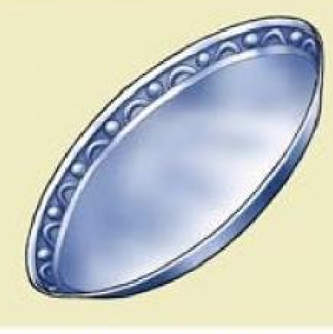
ランク	出場資格	ポイントの目安
ランク1	誰でも出場できる	180
ランク2	男性のみ	200
ランク3	誰でも出場できる	220
ランク4	女性のみ	250
ランク5	男性のみ	280
ランク6	誰でも出場できる	310
ランク7	モンスターのみ	260
ランク8	誰でも出場できる	360

各ランクで優勝すると豪華賞品がもらえる

ベストドレッサーコンテストでは、各ランクごとに豪華な優勝賞品が用意されている。なかでもシルバートレイやプラチナヘッドなどの装備品は、かっこよさをさらに高められるだけでなく、守備力が高いのでモンスターと戦うときにも役立つはずだ。また、けんじゃのいしは戦闘中に使うと仲間全員のHPを回復できるので、強敵と戦うときにはぜひ持っておきたい。

優勝賞品一覧

ランク1　シルバートレイ



種別 盾　効果 守備力+18

盾としても使える銀製のおぼん。女性でも装備できるうえ、かっこよさも高めだ。

ランク2　おしゃれなバンダナ



種別 装飾品　効果 守備力+5

美しい柄のかっこいいバンダナ。かっこよさが上がるほか、守備力も少し上がる。

ランク3　きれいなじゅうたん



種別 重要アイテム　効果 (なし)

美しい刺繍がほどこされたじゅうたん。ジャンポルテ家に代々伝わる家宝だ。

ランク4　ガラスのくつ



種別 装飾品　効果 すばやさ−20

ガラスでできたハイヒール。すばやさが下がってしまうが、とても美しい装備品だ。

ランク5　プラチナヘッド



種別 かぶと　効果 守備力+38

宝飾品にも用いられるプラチナを使った兜。実用性とかっこよさを兼ねそなえている。

ランク6　ひかりのドレス



種別 よろい　効果 守備力+55

光沢のある生地で作られた、なめらかな肌触りのドレス。呪文を跳ね返す力がある。

ランク7　けんじゃのいし



種別 どうぐ　効果 HP回復

強い魔力が込められた奇跡の石。仲間全員のHPを回復する力を秘めている。

ランク8　しあわせのぼうし



種別 かぶと　効果 守備力+35

数歩歩くたびにMPが回復する帽子。ハデなデザインのためか、かっこよさは下がる。

知識のタネ　ランク8で優勝したあとは審査員になれる！

かっこよさの頂点を極めるランク8で優勝すると、スーパードレッサーの仲間入りとなる。しかし、まだまだコンテストは終わりではない。ランク8優勝後に再度コンテストの会場に行くと、審査員を頼まれるようになるのだ。これを承諾すると、審査員席からコンテストを眺めるという、以前とはちがう形でコンテストに参加できる。



←開催されているコンテストは毎回ちがう。4人目の審査員としてじっくり楽しもう。

アドバイス かっこよさを上げて優勝をめざせ！

コンテストで優勝するには、審査で高得点をとる必要がある。得点はかっこよさの値と装備品の組み合わせによるボーナスポイントを合計したものなので、かっこよさの値を上げたり、装備品の組み合わせを工夫するといい。以降のポイントを参考に、スーパードレッサーをめざそう。

レベルを上げる

レベルが上がると、ほかの能力値と同じようにかっこよさも上昇する。上昇する値は少なめだが、どうしても優勝できない場合は、いったんレベルを上げてから挑むのも手だ。

パフパフしてもらう

ロンガデセオの町でパフパフしてもらうと、最初の1回だけかっこよさが5上がる。男性でも女性でも、モンスターでもパフパフしてもらえる。



⬅あらかじめパフパフしてもらいたい仲間を先頭にしておこう。

転職する

職業につくと能力値が変化する。かっこよさが上がる職業もあるので、参加前にこれらの職業に転職しておこう。なお、スーパースターは極めればかっこよさの数値がさらに15アップする。

かっこよさが上がる職業

職業	かっこよさの上がりかた
遊び人	+5%
踊り子	+10%
勇者	+10%
スーパースター	+15%

装備品の組み合わせでボーナスポイントを得る

コンテストの審査では、装備品の組み合わせによってボーナスポイントをもらえることがある。ボーナスがもらえるのは、プラチナなど同じ名前がついた装備品でそろえたり、テーマ性のあるコーディネートをしたときなどだ。下にあげた例以外にも、たくさんの組み合わせでボーナスポイントがもらえるので、いろいろと試してみよう。



⬅ボーナスポイントがもらえる組み合わせで出場すると、審査員にほめてもらえることがある。

ボーナスポイントがもらえる組み合わせの例

ポイント+50 プラチナシリーズ

名前	種別	かっこよさ
プラチナソード	武器	45
プラチナメイル	よろい	51
プラチナシールド	盾	40
プラチナヘッド	かぶと	42

ポイント+50 バニーセット

名前	種別	かっこよさ
バニースーツ	よろい	38
シルバートレイ	盾	23
うさみみバンド	かぶと	15
あみタイツ	装飾品	40

ポイント+40 奇跡の神秘セット

名前	種別	かっこよさ
きせきのつるぎ ※1	武器	51
しんぴのよろい	よろい	55

ポイント+35 風神雷神セット

名前	種別	かっこよさ
らいめいのけん ※1	武器	65
ふうじんのたて ※1	よろい	44

ポイント+15 勇者セット

名前	種別	かっこよさ
ラミアスのつるぎ ※1	武器	70
オルゴーのよろい ※1	よろい	80
スフィーダのたて	盾	35
セバスのかぶと ※1	かぶと	45

ポイント+15 ドラゴンシリーズ

名前	種別	かっこよさ
ドラゴンキラー ※1	武器	55
ドラゴンメイル ※1	よろい	72
ドラゴンシールド ※1	盾	47

※1 おしゃれなかじやでたたき直したあとのかっこよさを記載。

おしゃれなかじやで装備品をたたき直してもらう

下の世界の南の孤島と、ロンガデセオの町にあるおしゃれなかじやでは、一部の装備品をたたき直してもらえる。かなりのお金が必要なものもあるが、たたき直してもらうとかっこよさが大幅に上昇するので、できるだけたたき直してもらおう。なお、ラミアスのつるぎのみ2回たたき直すことが可能だ。

たたき直せる装備品とかっこよさの変化

種別	名前	もともとのかっこよさ	変化後のかっこよさ	必要な金額(G)
武器	カルベロビュート	45	70	4000
	ラミアスのつるぎ ※2	32	70	34000
	はかいのてっきゅう	26	68	10000
	たいようのおうぎ	49	67	16000
	らいめいのけん	40	65	12000
	ビッグボウガン	25	65	20000
	ゾンビキラー	5	62	3200
	デーモンスピア	19	61	3200
	はやぶさのけん	32	60	4800
	ドラゴンキラー	35	55	2000
	ほのおのブーメラン	25	52	2000
	きせきのつるぎ	38	51	1600
	ウォーハンマー	19	50	1000
	グラコスのヤリ	−10	40	3200
	ほのおのつるぎ	33	36	8000
	のこぎりがたな	−2	33	800
よろい	オルゴーのよろい	32	80	20000
	ギガントアーマー	15	77	20000

種別	名前	もともとのかっこよさ	変化後のかっこよさ	必要な金額(G)
よろい	ドラゴンメイル	37	72	2000
	シルバーメイル	40	70	4000
	エンデのよろい	17	66	10000
	まほうのよろい	38	61	2000
	ほのおのよろい	33	55	16000
	あつでのよろい	−30	43	1200
	はがねのよろい	27	42	800
盾	オーガシールド	−10	50	16000
	ドラゴンシールド	25	47	2000
	ほのおのたて	22	45	6000
	ふうじんのたて	18	44	4000
	エンデのたて	8	42	10000
	まほうのたて	21	38	1000
かぶと	グレートヘルム	30	47	20000
	セバスのかぶと	24	45	16000
	エンデのかぶと	15	40	10000
	てっかめん	−10	35	1200
	てつかぶと	15	26	400

うつくしそうを使う

うつくしそうを使うと、仲間ひとりのかっこよさを1上げることができる。お店では買うことができない道具なので、誰が使うかは慎重に決めよう。なお、うつくしそうを落とすモンスターを何度も倒せば、たくさん手に入れることもできる。

うつくしそう入手場所一覧

世界	入手場所	ページ
下の世界	トルッカの町	P.182
上の世界	森の教会	P.198
下の世界	サンマリーノの町	P.204
上の世界	北の洞くつ	P.221
下の世界	フォーン城	P.320
下の世界	ロンガデセオの町	P.354
下の世界	海底神殿	P.358
下の世界	ポルテの館	P.365
？？？	グレイス城	P.371
下の世界	ガンディーノ城下町	P.374
下の世界	ガンディーノ城	P.376
下の世界	山はだの道	P.385
下の世界	ザクソンの村	P.414
はざまの世界	欲望の町	P.416





うつくしそうを落としやすいモンスター

ブラッディハンド



落としやすさ ★☆☆☆

ペスカニの村周辺やレイドックの井戸などによく現れる。仲間を呼ぶことがあるため、強力な特技や呪文を使って一掃するといい。

ダークサタン



落としやすさ ★☆☆☆

デスタムーアの城に出現する。城内にある回復の泉を拠点にしながら戦おう。なお、けんじゃのいしで回復することがあるので一気に倒したい。

※2 2回たたき直したあとのかっこよさと、2回たたき直すのに必要な金額を掲載。

アドバイス いろいろなコーディネートを楽しもう

優勝をめざすなら、かっこよさが高い主人公やミレーユ、バーバラを出場させるといい。さらにボーナスポイントがもらえる装備品を身につければ、優勝がグッと近づくはずだ。また、ときにはいろいろなテーマを決めて、自分なりのコーディネートを楽しんでみるのもオススメだ。

その1 とにかく勝ち抜くことを目的にコーディネートする！

戦いの女神

オススメ時期：ポルテの館にたどり着いたあと



ミレーユ（踊り子）

光り輝く装備品でまとめた神々しい組み合わせ。くつと髪飾りで女性らしさ満点。

武器	きせきのつるぎ ※1
よろい	しんぴのよろい
盾	シルバートレイ
かぶと	ぎんのかみかざり
装飾品	ガラスのくつ

ボーナスポイント +40
合計かっこよさ ※2 239

スライムに乗った王子様

オススメ時期：ランク5で優勝したあと



ピエール（パラディン）

プラチナ製の甲冑に身を包んだ優美な王子。白馬ならぬスライムに乗って登場。

武器	プラチナソード
よろい	プラチナメイル
盾	プラチナシールド
かぶと	プラチナヘッド
装飾品	ちょうネクタイ

ボーナスポイント +50
合計かっこよさ ※2 261

伝説の勇者風

オススメ時期：伝説の武具を手に入れたあと



主人公（勇者）

主人公しか装備できない伝説の武具でそろえて、伝説の勇者っぽさをアピール。

武器	ラミアスのつるぎ ※1
よろい	オルゴーのよろい ※1
盾	スフィーダのたて
かぶと	セバスのかぶと ※1
装飾品	デセオのパス

ボーナスポイント +15
合計かっこよさ ※2 290

やんちゃなお姫様

オススメ時期：デスタムーアの城にたどり着いたあと



バーバラ（スーパースター）

おとぎ話に登場するお姫様風ファッション。しかし、なぜか手にはムチが……。

武器	カルベロビュート ※1
よろい	プリンセスローブ
盾	まほうのたて ※1
かぶと	おうごんのティアラ
装飾品	ガラスのくつ

ボーナスポイント +50
合計かっこよさ ※2 325

その2 自分なりにテーマを決めて組み合わせを楽しむ！

炎の獅子



ハッサン（武闘家）

毛皮とするどいツメを持つライオンをイメージ。ワイルドなポーズで決めたい。

武器	ほのおのツメ
よろい	けがわのマント
盾	ほのおのたて ※1
かぶと	—
装飾品	ちからのルビー

合計かっこよさ ※2 102

いにしえの魔術師



チャモロ（魔法使い）

ローブを身にまとった謎の魔術師。しんじつのオーブは水晶玉の代わりに。

武器	まふうじのつえ
よろい	まどうしのローブ
盾	—
かぶと	—
装飾品	しんじつのオーブ

合計かっこよさ ※2 58

フェンシング部部長



テリー（バトルマスター）

練習に明け暮れるフェンシング部の部長。顔をすべて隠すてっかめんがポイント。

武器	はやぶさのけん ※1
よろい	シルバーメイル ※1
盾	—
かぶと	てっかめん ※1
装飾品	はやてのリング

合計かっこよさ ※2 183

原始の戦士



アモス（戦士）

マンモスを追いかける石器時代の勇敢な戦士になりきる。屈強な肉体が自慢だ。

武器	いしのオノ
よろい	ただのぬのきれ
盾	—
かぶと	—
装飾品	—

合計かっこよさ ※2 4

破壊王



ドランゴ（バトルマスター）

町を破壊する伝説の怪獣。鉄球を振り回し、口からは燃えさかる炎を吐く。

武器	はかいのてっきゅう ※1
よろい	ギガントアーマー ※1
盾	はめつのたて
かぶと	グレートヘルム ※1
装飾品	メガンテのうでわ

合計かっこよさ ※2 207

伝説の大道芸人



ルーキー（遊び人）

ハデな服装とパフォーマンスが人気の大道芸人。モットーは『いつも笑顔で』。

武器	ブーメラン
よろい	スライムのふく
盾	シルバートレイ
かぶと	しあわせのぼうし
装飾品	ちょうネクタイ

合計かっこよさ ※2 57

※1 おしゃれなかじやでたたき直したあとのかっこよさで合計かっこよさを出している。
※2 装備品のかっこよさの合計。ボーナスポイントを得られる場合は、そのポイントも含んでいる。

かっこよさ順装備品一覧

装備品を種別ごとに、かっこよさの高い順にまとめた。
かっこよさの高い装備品を探すときに使っていこう。

装備品			装備可能者									
種別	名前	かっこよさ	主人公	ハッサン	ミレーユ	バーバラ	チャモロ	テリー	アモス	ドランゴ	ピエール	ほかのスライム
武器	カルベロビュート ※	70	－	－	－	●	－	－	－	－	－	●
	ラミアスのつるぎ ※	70	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	はかいのてっきゅう ※	68	－	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	たいようのおうぎ ※	67	－	－	●	－	－	－	－	－	－	●
	ビッグボウガン ※	65	－	●	－	－	－	●	－	－	●	－
	らいめいのけん ※	65	●	－	●	－	●	●	●	－	●	－
	ゾンビキラー ※	62	●	－	－	－	－	●	●	－	●	－
	デーモンスピア ※	61	－	－	－	●	●	●	－	－	－	－
	はやぶさのけん ※	60	●	－	●	●	－	●	●	－	●	－
	グリンガムのムチ	57	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－
	ドラゴンキラー ※	55	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	ほのおのブーメラン ※	52	●	－	－	－	－	●	●	－	－	●
	きせきのつるぎ ※	51	●	●	●	●	●	●	●	－	●	●
	ゆうわくのけん	51	－	－	●	●	－	●	－	－	－	－
	ウォーハンマー ※	50	－	●	－	－	－	●	●	●	－	－
	プラチナソード	45	●	●	●	●	－	●	●	－	●	－
	うみなりのつえ	42	－	－	－	●	●	●	－	－	－	－
	グラコスのヤリ ※	40	●	●	－	－	●	●	●	●	－	－
	メタルキングのけん	40	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ふっかつのつえ	38	●	－	●	－	●	－	－	－	－	－
	ふぶきのつるぎ	38	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	オリハルコンのキバ	37	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●
	ほのおのつるぎ ※	36	●	●	－	－	●	●	●	●	●	－
	のこぎりがたな ※	33	－	●	－	－	－	●	－	●	－	－
	まじんのかなづち	33	－	●	－	－	－	●	●	●	－	－
	キラーピアス	32	－	－	●	●	－	－	－	－	－	●
	こおりのやいば	31	－	●	－	●	－	－	－	－	－	●
	つきのおうぎ	30	－	－	●	－	－	－	－	－	－	●
	マグマのつえ	30	●	●	●	●	－	－	－	－	－	－
	あくまのツメ	29	－	－	－	●	－	－	－	－	－	●
	まどろみのけん	28	●	－	－	－	－	●	●	－	●	－
	まじゅうのキバ	25	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●
	いかずちのつえ	24	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－
	はじゃのつるぎ	23	●	－	●	－	－	●	●	●	●	－
	はがねのムチ	22	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－
	ほのおのツメ	21	－	●	－	－	－	－	●	－	－	●
	てんばつのつえ	20	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－
	やいばのブーメラン	19	●	－	－	－	－	●	●	－	－	●
	チェーンクロス	18	－	－	－	●	●	－	－	●	●	－
	まふうじのつえ	18	－	－	－	●	●	－	●	－	－	－
	ゲントのつえ	16	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●
	はがねのつるぎ	16	●	●	－	－	－	●	●	－	●	－
	てつのツメ	15	－	●	－	－	－	－	●	－	－	●

装備品			装備可能者									
種別	名前	かっこよさ	主人公	ハッサン	ミレーユ	バーバラ	チャモロ	テリー	アモス	ドランゴ	ピエール	ほかのスライム
武器	どくばり	15	－	－	●	●	●	●	－	－	－	●
	バトルアックス	15	●	●	－	－	－	●	●	●	－	－
	みなごろしのけん	15	－	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	モーニングスター	14	－	－	－	●	●	－	－	●	－	－
	くさりがま	13	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	どくがのナイフ	13	－	－	●	●	●	－	－	－	●	●
	さびたつるぎ	12	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	どうのつるぎ	9	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	てつのつえ	8	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－
	はがねのキバ	8	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●
	ブロンズナイフ	8	－	－	●	●	●	－	－	－	●	－
	いばらのムチ	7	－	－	●	●	－	－	－	－	－	－
	おおかなづち	6	－	●	－	－	－	－	●	●	－	－
	こんぼう	5	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	ブーメラン	5	●	－	－	－	－	●	●	－	－	●
	いしのオノ	4	－	●	－	－	－	－	●	●	●	－
	いしのキバ	3	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●
	とがったホネ	3	－	－	－	●	－	－	－	－	－	●
	たけのやり	1	●	●	－	－	●	●	－	●	－	－
	ひのきのぼう	0	●	●	●	●	●	－	－	－	－	－
	おおきづち	−5	－	●	－	－	－	－	●	●	－	－
よろい	エッチなしたぎ	100	－	－	●	●	－	－	－	－	－	－
	てんしのレオタード	88	－	－	●	●	－	－	－	－	－	●
	オルゴーのよろい ※	80	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	ギガントアーマー ※	77	－	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	ドラゴンメイル ※	72	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	プリンセスローブ	72	－	－	●	●	－	－	－	－	－	－
	シルバーメイル ※	70	●	●	－	－	－	●	●	－	●	－
	エンデのよろい ※	66	●	●	－	－	－	●	●	－	●	●
	ひかりのドレス	61	－	－	●	●	－	－	－	－	－	－
	まほうのよろい ※	61	●	●	－	－	●	●	●	－	●	●
	ドラゴンローブ	60	●	－	●	●	●	－	－	●	－	－
	しんぴのよろい	55	●	●	●	●	●	●	●	－	－	－
	ほのおのよろい ※	55	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	プラチナメイル	51	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	ミラーアーマー	50	●	－	－	－	－	●	●	－	●	－
	メタルキングよろい	45	●	●	－	－	●	●	●	●	●	●
	あつでのよろい ※	43	●	●	－	－	－	●	●	●	●	－
	はがねのよろい ※	42	●	●	－	－	●	●	●	－	●	－
	みずのはごろも	42	－	－	●	●	●	－	－	－	－	●
	きぬのタキシード	40	●	●	－	－	●	●	●	－	－	－
	バニースーツ	38	－	－	●	●	－	－	－	－	－	－
	せいれいのよろい	35	●	－	●	●	●	●	●	－	－	－

※ おしゃれなかじやでたたき直したあとのかっこよさを記載。

かっこよさ順装備品一覧続き

装備品			装備可能者									
種別	名前	かっこよさ	主人公	ハッサン	ミレーユ	バーバラ	チャモロ	テリー	アモス	ドランゴ	ピエール	ほかのスライム
よろい	マジカルスカート	35	−	−	●	●	−	−	−	−	−	●
よろい	ぎんのむねあて	30	●	●	●	●	−	●	●	●	●	−
よろい	スライムアーマー	30	−	−	−	−	●	−	−	−	−	●
よろい	きぞくのふく	28	●	−	−	−	●	●	−	−	−	−
よろい	きぬのローブ	28	−	−	●	●	●	−	−	−	−	−
よろい	おどりこのふく	25	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
よろい	くさりかたびら	23	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
よろい	てつのよろい	19	●	●	−	−	●	●	●	−	●	−
よろい	けがわのマント	18	●	●	●	●	●	−	●	●	−	●
よろい	かわのドレス	15	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
よろい	かわのよろい	15	●	●	−	−	●	●	●	●	●	−
よろい	やいばのよろい	15	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
よろい	スライムのふく	13	−	−	−	−	−	−	−	−	−	●
よろい	せいどうのよろい	12	●	●	−	−	●	●	●	−	●	−
よろい	まじんのよろい	12	−	●	−	−	−	●	●	●	●	−
よろい	みかわしのふく	11	−	−	●	●	●	−	−	−	−	●
よろい	まどうしのローブ	10	−	−	●	●	●	−	−	−	−	−
よろい	うろこのよろい	9	●	●	−	−	●	●	●	●	●	−
よろい	たびびとのふく	6	●	●	●	●	●	●	●	−	●	−
よろい	てつのむねあて	4	●	●	●	●	−	●	●	●	●	●
よろい	ぬののふく	2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	−
よろい	ただのぬのきれ	0	−	−	−	−	−	−	●	−	−	●
よろい	カメのこうら	−15	−	−	−	−	●	−	●	−	−	●
よろい	かわのこしまき	−20	−	●	−	−	−	−	●	●	−	−
よろい	ふしぎなボレロ	−50	●	−	●	●	●	−	−	−	−	●
よろい	ステテコパンツ	−100	●	●	−	−	●	−	●	−	−	●
盾	オーガシールド ※	50	−	●	−	−	−	●	●	●	●	−
盾	ドラゴンシールド ※	47	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
盾	ほのおのたて ※	45	●	●	−	−	−	●	●	●	−	−
盾	ふうじんのたて ※	44	●	●	−	−	−	●	−	−	−	−
盾	エンデのたて ※	42	●	●	−	−	●	●	−	●	●	−
盾	プラチナシールド	40	●	●	−	−	−	●	●	−	●	−
盾	メタルキングのたて	40	●	●	●	−	●	●	●	−	●	●
盾	まほうのたて ※	38	●	●	−	●	●	●	●	−	−	−
盾	みかがみのたて	38	●	●	●	●	−	●	−	−	−	●
盾	スフィーダのたて	35	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−
盾	ちからのたて	33	●	●	−	−	−	●	●	−	−	●
盾	シルバートレイ	23	−	−	●	●	−	−	−	−	−	●
盾	てつのたて	12	●	●	−	−	−	●	●	−	●	−
盾	せいどうのたて	7	●	●	−	−	●	●	●	−	●	−
盾	はめつのたて	5	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
盾	うろこのたて	4	●	●	−	−	●	●	●	−	●	−
盾	かわのたて	2	●	●	−	−	●	●	●	−	●	−
盾	おなべのフタ	−20	●	●	●	●	●	−	−	−	−	●
かぶと	おうごんのティアラ	50	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
かぶと	グレートヘルム ※	47	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
かぶと	セバスのかぶと ※	45	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−
かぶと	プラチナヘッド	42	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
かぶと	エンデのかぶと ※	40	●	●	−	−	●	●	●	●	●	−
かぶと	メタルキングヘルム	38	●	●	−	−	−	●	●	●	●	●
かぶと	てっかめん ※	35	●	●	−	−	−	●	●	●	●	●
かぶと	てつかぶと ※	26	●	●	−	−	−	●	●	●	●	−
かぶと	ぎんのかみかざり	25	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
かぶと	ちりょくのかぶと	21	●	●	−	−	●	●	●	●	●	−
かぶと	うさみみバンド	15	−	−	●	●	−	−	−	●	−	●
かぶと	けがわのフード	13	−	−	●	●	−	−	−	●	−	−
かぶと	スライムメット	12	−	−	−	−	●	−	−	−	−	●
かぶと	ヘアバンド	10	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
かぶと	かぜのぼうし	8	●	−	●	●	●	−	−	−	−	●
かぶと	かいがらぼうし	3	−	−	−	−	●	−	●	●	−	●
かぶと	かわのぼうし	2	●	●	●	●	●	●	●	●	−	−
かぶと	やまびこのぼうし	2	−	−	●	●	●	−	−	−	−	●
かぶと	とんがりぼうし	−2	−	−	−	−	●	−	−	−	−	●
かぶと	きのぼうし	−15	●	●	−	−	●	●	●	●	−	−
かぶと	しあわせのぼうし	−17	−	−	●	●	●	−	−	−	−	●
装飾品	ガラスのくつ	45	−	−	●	●	−	−	−	−	−	●
装飾品	デセオのパス	45	●	●	●	●	●	●	−	−	−	−
装飾品	あみタイツ	40	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
装飾品	ピンクパール	40	−	−	●	●	−	−	−	−	−	●
装飾品	スライムピアス	35	●	−	●	●	−	●	−	−	−	●
装飾品	ちょうネクタイ	33	●	●	−	−	●	●	●	●	●	●
装飾品	しんじつのオーブ	30	●	●	●	●	●	●	−	−	−	−
装飾品	おしゃれなバンダナ	28	●	●	●	●	−	●	−	●	●	●
装飾品	メガザルのうでわ	25	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
装飾品	いのりのゆびわ	22	●	−	●	●	−	●	−	−	−	●
装飾品	きんのブレスレット	20	●	●	●	●	●	●	−	●	●	−
装飾品	ちからのルビー	18	●	●	●	●	●	●	−	−	−	●
装飾品	はやてのリング	18	●	●	●	●	●	●	−	−	−	−
装飾品	ふるびたパイプ	15	●	●	−	−	●	●	−	−	−	−
装飾品	ほしふるうでわ	15	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
装飾品	ほしのかけら	10	−	−	●	●	−	−	−	−	−	−
装飾品	メガンテのうでわ	10	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
装飾品	くじけぬこころ	9	●	●	●	●	●	●	−	−	−	−
装飾品	きんのゆびわ	5	●	−	●	●	−	●	−	●	●	●
装飾品	おばさんのゆびわ	−20	●	−	●	●	−	●	−	−	−	−

※ おしゃれなかじやでたたき直(なお)したあとのかっこよさを記載(きさい)。

寄り道ガイド 6

スライム格闘場



魔物同士が競い合う格闘場では、優勝すると賞品がもらえる。仲間にしたスライムで挑んでみよう！

寄り道できる時期　マーメイドハープを手に入れたあと

しくみ　スライムだけが出られる試合に勝ち抜け！

伝説のスライム調教師、スラッジが作った秘密のクラブがこのスライム格闘場で、スライムの仲間を連れていれば試合に出すことができる。試合は相手がもっとも弱いAランクから、非常に手ごわいHランクまであり、出場するにはランクに応じた参加料が必要だ。また勝っても負けても参加料は戻ってこないが、30ターン以上戦闘が続いて引き分けとなった場合のみ戻ってくる。



←スライム格闘場は上の世界の西、水門で閉ざされた先の小島にある。

スライム格闘場に参加するときのきまり

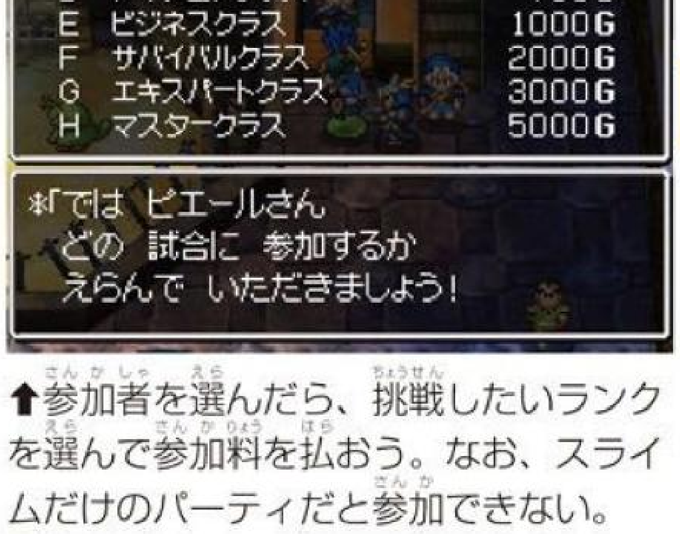
- 仲間スライム1体で挑む
- 参加にはランクに応じた参加料が必要
- 1回戦目の前にスライムのHPとMPが全回復する
- 戦闘で指示を出すことはできない(「バッチリがんばれ」の作戦で行動する)
- 戦闘に勝っても経験値などは得られない
- 各ランクで優勝すると賞品がもらえる
- 負けると参加した仲間スライムのHPは1になる

仲間のスライムを連れて試合に参加しよう

試合に参加するには、スライム格闘場の地下にある受付に参加させたい仲間スライムを連れていこう。そこでエントリーするランクを決めて、参加料を払えばOKだ。試合が始まり、見事3回連続で戦闘に勝てば、賞品をもらうことができる。負けないように、万全の準備をして挑もう。

スライム格闘場の流れ

受付でエントリー



⬆参加者を選んだら、挑戦したいランクを選んで参加料を払おう。なお、スライムだけのパーティだと参加できない。

戦闘開始！



⬆各ランクでの戦いは3連戦。戦っている間は命令ができないので、見守るしかない。勝利を祈って応援しよう！

優勝！



⬆3回勝ち抜いて優勝すると、賞品とキッスのプレゼントが。次のランクの優勝をめざしてさらにチャレンジだ！

目的 優勝して賞品をゲットしよう！

A～Hの各ランクで戦う相手と参加料、もらえる賞品は以下のとおり。必ずしもAランクから始める必要はなく、好きなランクから挑戦することができる。もらえる賞品にはお店に売られていないものも多くあるので、すべてのランクで優勝して、根こそぎ賞品をいただこう！

各ランクの相手と参加料

Aランク しょたいけんクラス	参加料 200G
1回戦	スライムナイト3体
2回戦	ポイズンキャロット・ダンスキャロット・マンドラゴラ
3回戦	スカルライダー

Bランク にゅうもんクラス	参加料 300G
1回戦	ケダモン2体・ピーポ・ケダモン2体
2回戦	ぬけがらへい2体
3回戦	ストーンビースト

Cランク ファミリークラス	参加料 500G
1回戦	ウインドマージ・どれいへいし・ウインドマージ
2回戦	レッサーデーモン・ホイミスライム・レッサーデーモン
3回戦	かくとうパンサー

Dランク アマチュアクラス	参加料 700G
1回戦	キメイラ2体
2回戦	ダークホーン
3回戦	ヘルバイパー

Eランク ビジネスクラス	参加料 1000G
1回戦	バルンバ・フーセンドラゴン・バルンバ
2回戦	ベホマスライム・ベホマスライム
3回戦	ホーンテッドミラー

Fランク サバイバルクラス	参加料 2000G
1回戦	ヒートギズモ・リビングデッド・オークマン
2回戦	フロストギズモ・ぶちベホマラー・マジックフライ
3回戦	アックスドラゴン・アックスドラゴン

Gランク エキスパートクラス	参加料 3000G
1回戦	メガボーグ・メガザルロック・キラーマシン2・じごくのたまねぎ
2回戦	キラーバット・ヘルジャッカル・キラーバット
3回戦	うごくせきぞう

Hランク マスタークラス	参加料 5000G
1回戦	ラストテンツク2体・エビルワンド2体・ラストテンツク2体
2回戦	ブースカ・ランドアーマー
3回戦	デーモンキング
――	チャンプ

各ランクの優勝賞品

Aランク かぜのぼうし



不思議な力を宿す帽子。使うと一度訪れた場所に瞬時に移動できる。

種別 かぶと　効果 守備力＋28

Bランク やいばのブーメラン



鋭い刃で敵を切るブーメラン。仲間スライムも装備できる武器だ。

種別 武器　効果 攻撃力＋25

Cランク どくばり



敵の息の根を止めることがある。ちからが低い仲間にオススメ。

種別 武器　効果 攻撃力＋1

Dランク スライムアーマー



スライム向けの鎧。スライムたちの守備力を大幅に高められる。

種別 よろい　効果 守備力＋70

Eランク こおりのやいば



直接攻撃時に追加攻撃が出るほか、使うとヒャダルコの効果もある。

種別 武器　効果 攻撃力＋62

Fランク キラーピアス



両手に持って攻撃する武器。装備すると2連続で攻撃を繰り出せる。

種別 武器　効果 攻撃力＋35

Gランク メタルキングのたて



もっとも高い守備力を誇る盾。装備できる仲間が多いのも魅力だ。

種別 盾　効果 守備力＋70

Hランク ドラゴンのさとり



所持していると、ダーマ神殿でドラゴンに転職できるようになる。

種別 重要アイテム　効果 ドラゴンに転職

知識のタネ Hランクで優勝するとルーキーが仲間になる

Hランクで優勝すると、優勝したスライムがチャンピオンとなる。闘技場の人たちの見る目が変わるので、いろいろな人に話しかけてみよう。

また、スラッジに話しかけるとルーキーの育成を頼まれ、ルーキーがパーティに加わる。Hランクを勝ち抜くスライムを育成できたなら、スラッジの期待どおりにルーキーも強くできるはずだ。



⬅ルーキーをレベル45以上にしてからスラッジに会いにいくと、必殺技を授けてくれる。

アドバイス 特技を修得して試合を勝ち抜こう

試合では、一度に多数の敵を相手にすることが多い。強敵ぞろいなので、参加するのは能力値が高く、弱点が少ない仲間スライムがオススメだ。また、回復呪文や全体に攻撃できる特技をあらかじめ覚えさせておくほか、HPが上がる戦士やバトルマスターに転職してから挑みたい。試合中は道具も使えるので、敵全体を攻撃できるらいめいのけんなどを持たせておくといい。

試合を勝ち抜くポイント

- 敵の集中攻撃を受けることになるため、HPが高い仲間スライムの方が格闘場向き
- 1体で攻撃も回復もこなせるように、転職して呪文・特技をたくさん修得しておく
- 複数の敵を1体で相手にすることになるので、強力な全体攻撃を修得しておく

スライム格闘場に挑戦するのにオススメの仲間スライム

格闘場は私におまかせあれ！

ピエールのオススメポイント

ほかのスライムより強力な武器や防具を装備でき、攻撃力と守備力が高いのが魅力。レベルアップでは回復呪文をホイミしか覚えないので、僧侶でベホマを修得してから挑戦するといい。



←ドラゴンメイルなど、装備品の特殊効果でダメージを減らせる。

格闘場をオシャレに勝ち抜いちゃうよ～

キングスのオススメポイント

キングスはよく効いてしまう攻撃が少ないのが強み。もともとHPが高いため、下で紹介しているオススメ特技を覚えてから挑戦すれば、少しくらいレベルが低くても十分戦っていけるだろう。



←ベホマを覚えれば、装備を整えるだけで勝ち抜きやすくなる。

キュン！ キュンキュン!!

はぐりんのオススメポイント

ほとんどの呪文・特技が効かないうえ、みのまもりが非常に高いため、直接攻撃でもほとんどダメージを受けない。職業を戦士にしてHPを高め、道具として使うと効果のあるらいめいのけんやゲントのつえを持たせれば、勝利はグッと近づく。ただし、モシャスを使われると引き分けになりやすい。

スライム格闘場でオススメの呪文・特技

名前	覚える職業	熟練度	解説
ベホマ	僧侶	★×7	3戦連続のうえ、各戦闘の合間では回復することができないため、一気に回復できるベホマがオススメ。もし修得していないときはゲントのつえを持たせておくのもいい
せいけんづき	武闘家	★×5	ベホマスライムなど回復を行うモンスターと戦う際、早めに倒さないと試合が長引き消耗戦になってしまうこともある。一撃が強力なせいけんづきを覚えておきたい
はやぶさぎり	戦士	★×7	きせきのつるぎを持っているなら、はやぶさぎりを修得しておくのがオススメ。1回の攻撃で二度HPを回復できるので、簡単には倒されなくなる
しんくうは	パラディン	★×2	ベホマを修得するために僧侶の熟練度を★×8にしたら、そのままパラディンをめざすのもいい。熟練度★×2で全体攻撃のしんくうはを修得できる
かがやくいき	ドラゴン	★×8	強力な全体攻撃の特技で、MPを消費することなく敵を一網打尽にできる。Gランク以上の試合に挑むときは覚えておきたい

バトル 敵をよく知り勝利をその手に

戦う相手がわかれば、勝利に一歩近づくはず。各ランクで戦うモンスターと勝つためのアドバイスを紹介するので、これを参考に戦っていこう。

基本的には相手がしてくる行動をP.531からのモンスター大百科で確認し、対応策を練っておくのがいい。たとえばEランクでは炎を吐く敵が現れるので、炎系のダメージを減らせるドラゴンメイルなどを装備するといった具合だ。

各ランクで戦うモンスター

Aランク しょたいけんクラス　参加料 200G

戦う相手はそれほど強くなく、まずは小手調べといったところ。ここで苦戦してしまうようなら、レベルを上げてから再挑戦しよう。



Bランク にゅうもんクラス　参加料 300G

1回戦のように同じモンスターが別のグループに分かれているときは、全体攻撃ができると簡単に倒せる。あらかじめ修得しておこう。



Cランク ファミリークラス　参加料 500G

2回戦のホイミスライムは、ホイミを使う。一撃で倒せないようなら、ほのおのツメを持たせておこう。これを使えば一撃で倒せるのだ。



Dランク アマチュアクラス　参加料 700G

2回戦で戦うダークホーンはマホトーンを唱えてくる。回復呪文を封じられても回復できるように、ゲントのつえを持たせておくといい。



Eランク ビジネスクラス　参加料 1000G

1回戦ではかえんのいきに苦しめられる。ドラゴンメイルやみずのはごろもなど、炎系のダメージを軽減できる装備品を身につけよう。



Fランク サバイバルクラス

参加料 2000G

3回戦に出現するアックスドラゴンは攻撃力が高く、直接攻撃で大ダメージを受けてしまう。守備力の高い防具で身を固めておこう。



Gランク エキスパートクラス

参加料 3000G

じごくのたまねぎが使うルカナンで守備力を下げられたあと、集中攻撃を受けると非常に危険。守備力を十分に高めた装備で臨もう。



Hランク マスタークラス

参加料 5000G

1回戦を軽く突破できるようなら優勝は目の前。エビルワンドのこおりのいきに耐えるために、吹雪系のダメージを減らす防具を装備したい。



格闘場最強のスライム・チャンプに挑戦！

Hランク3戦目に勝利すると、完全回復してもらったあとにチャンプとの勝負が待っている。さすがに強敵だが、ここまできた仲間スライムなら勝機は十分ある。自分のスライムを信じて見守ろう。なお、チャンプ戦で負けてしまうと、またHランクの1回戦から挑戦することになる。

チャンプの能力



HP 1000　MP 10
攻撃力 250　守備力 100　すばやさ 200

行動
- 直接攻撃【1体／ダメージ】
- こごえるふぶき【息／全体／吹雪系】
- マホキテ【呪文／自分／受けた呪文のMP吸収】
- ベホマ【呪文／自分／HP回復】
- メタルぎり【1体／メタル系に大ダメージ】

アドバイス HPが高いうえベホマを使うため、長期戦になりがち。とはいえ攻撃力や守備力は3回戦で戦ったデーモンキングの方が高いので、大ダメージを与えられる特技を覚えていれば、引き分けになる前に倒せるはずだ。

上級者への階段 ハンディー戦にも挑戦しよう

すでに優勝したランクでも、Hランク以外なら再び挑戦することができる。ただし、2回目の挑戦はハンディー戦となり、HPとMPが半分になった状態で戦わなければいけないのだ。勝ち抜くのはかなり難しくなるものの、優勝できればもう一度だけ賞品をもらうことができる。仲間スライムをさらに鍛えあげて、ぜひ挑戦してもらいたい。



←最大HPが半分になっているため、簡単に勝てたクラスでも、すぐにやられてしまうことがある。

のぞいてみよう!

知識の井戸 PART 5

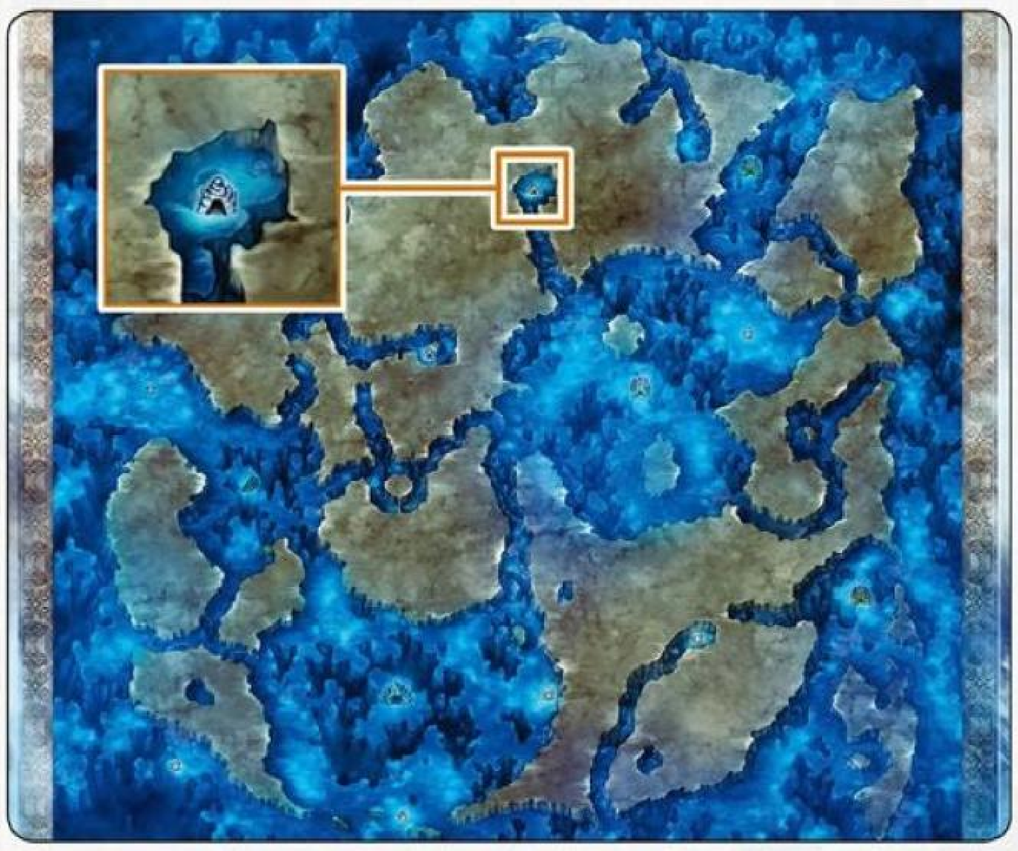
命名神のほこらで名前を変えてみよう

海底にある命名神のほこらでは、仲間やふくろの名前を変えることができる。ただし、一部の名前には変更できないほか、ふざけた名前にすると命名神が怒って大変なことが起きてしまう。名前をつけるときは、よく考えてからにしよう。

仲間やふくろにつけられない名前

- 仲間になることがある人物やモンスターの名前(まだ仲間になっていない人物やモンスターも含む)
- 今いる仲間と同じ名前
- 空白だけの名前
- 名前としてふさわしくないもの

命名神のほこらがある場所





←ふくろにも名前をつけられる。これ以降は、つけた名前が表示される。



←つけられない名前を入力してしまうと、命名神からストップがかかるのだ。

命名神マリナンを怒らせるな!

4文字とも同じ文字の名前にすると、命名神の怒りに触れて一生その名前で過ごすことになる。怒りを解いてもらう方法もあるらしいが……。

名前をなめているとバチがあたるぞ!



な、何が起こったんだ!?



5000ゴールドってかなり高い!?



⬆怒りに触れた名前は変えられない。どうしても変更したければ、5000ゴールド必要だと言われるのだ。

CHAPTER

6

アイテム大事典

—アイテムだいじてん—



アイテムデータリスト

冒険中に手に入る道具は、武器や防具、重要アイテムなどたくさんある。ここで道具ごとの効果や役割を知り、長い旅に役立てよう。

リストの見かた

- ▶武器
- ▶よろい
- ▶盾
- ▶かぶと
- ▶装飾品



- ▶どうぐ
- ▶重要アイテム



❶**アイテムの名前**

❷**道具・呪いアイコン**……道具として使えるものや呪われているものはアイコンで示している。アイコンの意味は以下のとおり。

道……道具として使ったときに効果を得られる。

呪……呪いがかけられているアイテム。

❸**装備時に上がる能力値とその上昇量**……かっこよさを除いた、装備したときに上がる能力値。おしゃれなかじやでたたき直すと能力値が上がる場合は、たたき直す前とたたき直したあとの能力値を記載している。

❹**装備時に上がるかっこよさ**……装備したときに上がるかっこよさの値。おしゃれなかじやでたたき直すとかっこよさが上がる場合は、たたき直す前とたたき直したあとの値を記載している。

❺買……お店で買うときの価格。「ー」のものは、お店で販売していない。

❻売……お店で売るときの価格。「ー」のものは、お店で売ったり捨てたりできない。おしゃれなかじやでたたき直せるものは、たたき直す前とたたき直したあとの売値を記載している。

❼鍛……おしゃれなかじやでたたき直すときの価格。「ー」のものは、たたき直すことができない。

❽**装備可能者**……そのアイテムを装備できる者。装備できる場合は明るく表示している。仲間スライムは、ピエールが装備できる場合は左側、ホイミン・ぶちすけ・キングス・ルーキー・ベホマン・マリリン・はぐりんが装備できる場合は右側を明るく表示している。

❾**アイテムの説明**

❿**特殊効果**……装備しているときに発揮される特殊な効果や、道具として使ったときに得られる効果。

⓫**おもな入手場所**……そのアイテムを入手できる場所や手に入れる方法の例。アイコンの意味は以下のとおり。

（家）……そのアイテムを買えるお店がある場所。

（宝箱）……そのアイテムが入っている宝箱、タル、ツボ、タンスなどがある場所。または拾える場所。

（袋）……倒したときにそのアイテムを落とすことがある魔物。落とす確率が高い魔物を優先的に記している。

（筆）……人からもらう、カジノでコインと交換する、ベストドレッサーコンテストの賞品など、上記以外の入手方法。

⓬移動……移動中に使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

⓭戦闘……戦闘中に使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

⓮**使ったときの効果**……移動中や戦闘中に道具として使ったときの効果。(なし)となっているものでも、特定の場面で必要になることがある。

武器

魔物を倒すために身につける武具で、装備すると攻撃力が高まる。敵全体を攻撃できるものや追加攻撃できるもの、道具として使うと特別な効果が発揮されるものもある。



ひのきのぼう

攻撃力	かっこよさ
+2	0

買 10G　売 7G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ

檜から削りだされた棒で、持ち手にはすべり止めの布が巻かれている。護身用として携帯している旅人の姿をよく見かける。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上／下）
- もりじじい、ハエまどう、パペットマン
- 主人公の初期装備



こんぼう

攻撃力	かっこよさ
+9	+5

買 110G　売 82G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

堅くて重みのある木材から作られた殴打用の鈍器。打撃部分にいくつものトゲを設けることで、武器としての威力を高めている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- マルシェの町、レイドック城下町（上）
- 山はだの道（上）
- しのどれい、どれいへいし、トロル



どうのつるぎ

攻撃力	かっこよさ
+13	+9

買 270G　売 202G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

銅で作られた剣。鋳造の量産品のため、刃先は鋭利とはいえず、斬れ味は鈍い。しかし手に入れやすいため、愛用する冒険者も多い。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上／下）、マルシェの町、レイドック城下町（上）
- スライムナイト



はがねのつるぎ

攻撃力	かっこよさ
+33	+16

買 2000G　売 1500G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、仲間スライム

鋼鉄を使って鍛造され刃先もしっかりと研がれた本格的な剣。剣の扱いを心得る騎士や傭兵にとってスタンダードな武器のひとつだ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

トルッカの町、アモールの町（上／下）、ゲントの村、ダーマ神殿（上）、モンストルの町、アークボルト城

メタルライダー



はじゃのつるぎ 道

攻撃力	かっこよさ
+42	+23

買 4400G　売 3300G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ミレーユ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

十字架を模したデザインの剣に、火炎の魔力を封じ込めたもの。振りかざすと魔力が解き放たれ、魔物の群れに炎が襲いかかる。

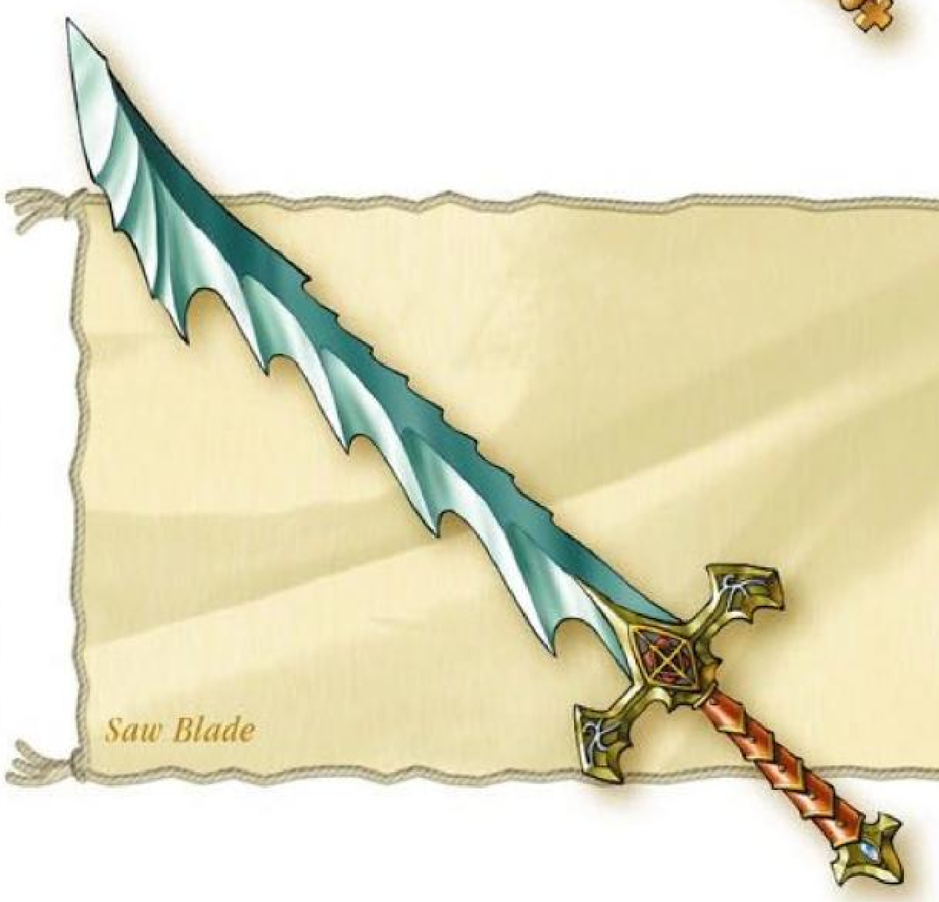
特殊効果

戦闘中に道具として使うとギラの効果。

おもな入手場所

ゲントの村、ダーマ神殿（上）、モンストルの町、アークボルト城、クリアベールの町（上／下）

アモスの初期装備



のこぎりがたな

攻撃力	かっこよさ
+54	−2 ▼ +33

買 9800G　売 7350G▸7500G　鍛 800G

装備可能者：ハッサン、テリー、ドランゴ

刃がのこぎり型に加工されている刀剣。斬りつけるとギザギザした刃が引っ掛かり、相手に苦痛を与える。扱うには腕力が必要だ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

フォーン城、ダーマ南の井戸（下）、ロンガデセオの町、マウントスノーの村

マリンギャング



プラチナソード

攻撃力	かっこよさ
+60	+45

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、テリー、アモス、仲間スライム

希少な貴金属がぜいたくに使われた、見た目も機能も優れた剣。ていねいに磨き上げられた刃先は鋭く、美しい光沢を放っている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ガーディアン

メダル王のごほうび（30枚）



こおりのやいば

道

攻撃力	かっこよさ
+62	+31

買 ── 売 6750G 鍛 ──

装備可能者：ハッサン、バーバラ、仲間スライム

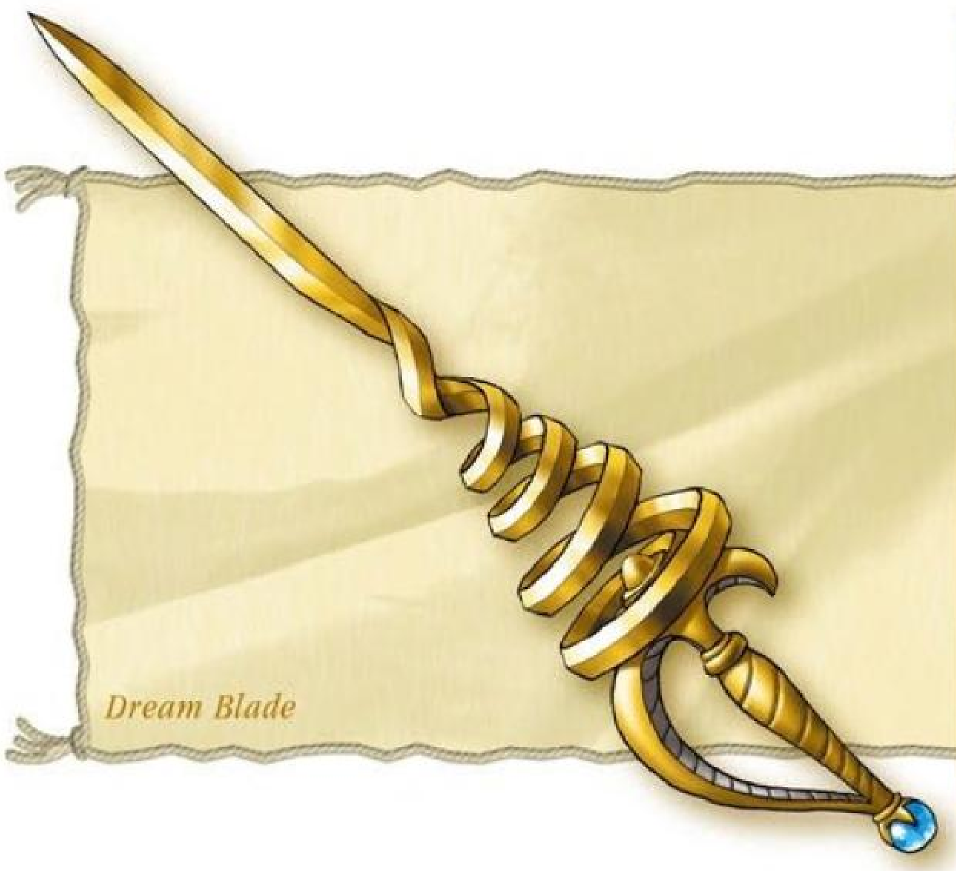
凍てつく氷で形成された刀身が、冷気とともに魔物を切り裂く。頭上に掲げると、魔物の群れに対して強烈な寒波が襲いかかる。

特殊効果

攻撃後、通常のダメージの約2分の1を追加で与える(ヒャド系)。戦闘中に道具として使うとヒャダルコの効果。

おもな入手場所

フロストギズモ
スライム格闘場の賞品(Eランク)



まどろみのけん

攻撃力	かっこよさ
+65	+28

買 6300G 売 4725G 鍛 ──

装備可能者：主人公、テリー、アモス、仲間スライム

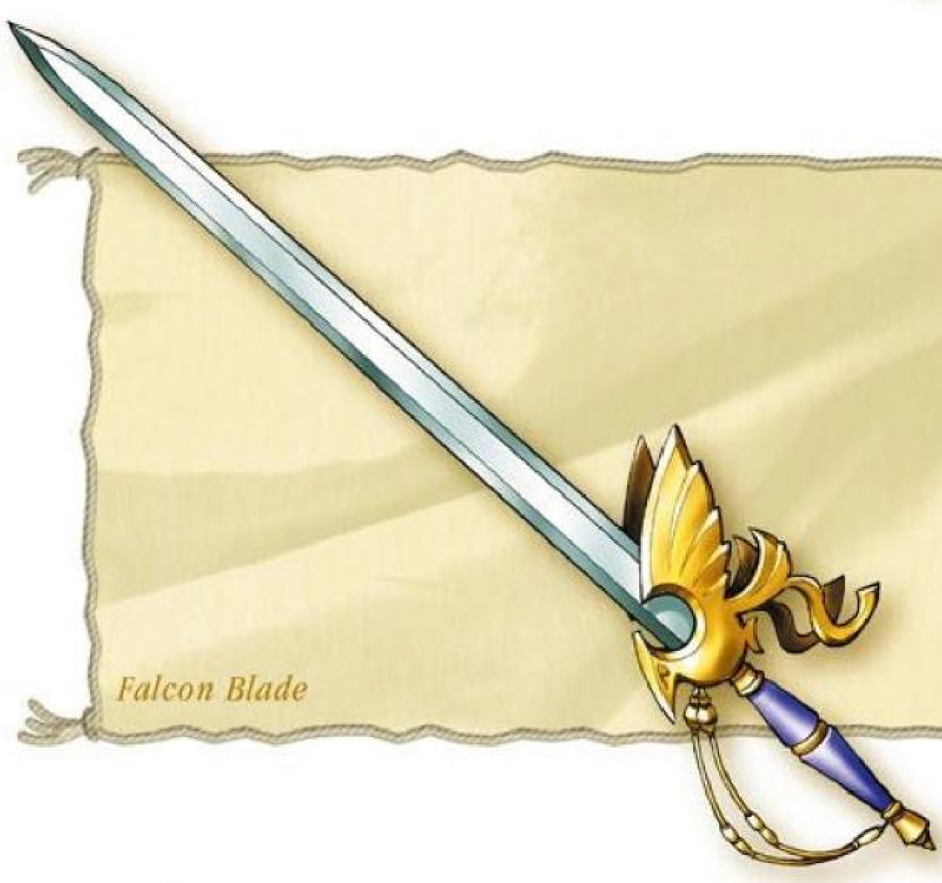
とぐろを巻いているような刀身を持つ剣。そのユニークな外見とはうらはらに、斬りつけた相手を眠りに誘う魔力を秘めている。

特殊効果

攻撃した相手にラリホーの効果。

おもな入手場所

クリアベールの町(上／下)、フォーン城、マウントスノーの村、ロンガデセオの町、カルベローナの町



はやぶさのけん

攻撃力	かっこよさ
+67	+32 ▼ +60

買 ── 売 18750G▸19650G 鍛 4800G

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、テリー、アモス、仲間スライム

隼をかたどった鍔が印象的な細身の刀剣。非常に軽量で、隼が獲物を狙うがごとく、すばやい連続攻撃を繰り出すことができる。

特殊効果

敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常の約4分の3。

おもな入手場所

キラーマシン2
カジノの景品(10000枚)



ゆうわくのけん

攻撃力	かっこよさ
+70	+51

買 9800G 売 7350G 鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、テリー

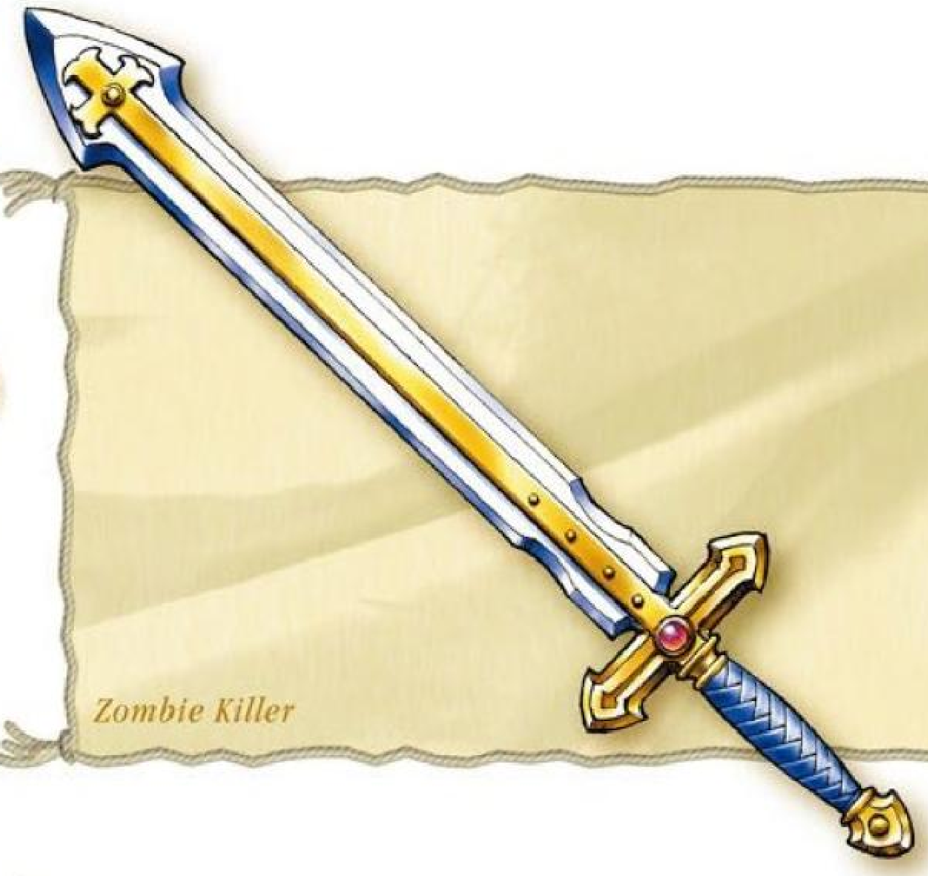
妖艶な魅力を放つ不思議な剣。斬りつけられると心が乱れて、パニック状態に陥ることがある。なお女性でも扱えるほど軽い。

特殊効果

攻撃した相手を4回に1回の割合で混乱させる(メダパニ系が効かない魔物には効かない)。

おもな入手場所

ガンディーノ城下町



Zombie Killer

ゾンビキラー

攻撃力	かっこよさ
+80	+5 ▶ +62

買 18000G　売 13500G▶14100G　鍛 3200G

装備可能者：主人公、テリー、アモス、仲間スライム

死霊や生ける死体などの、不死なる者が苦手としている剣。刀身につけられた十字架からは聖なる力が常にわき出している。

特殊効果

ゾンビ系の魔物に、通常の1.5倍のダメージ。

おもな入手場所

ダーマ南の井戸(下)、ロンガデセオの町、カルベローナの町、ガンディーノ城下町、ライフコッドの村(下)、絶望の町



Fire Blade

ほのおのつるぎ 道

攻撃力	かっこよさ
+87	+33 ▶ +36

買 22500G　売 16875G▶18375G　鍛 8000G

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

火柱を連想させる外見が特徴的な剣で、焼けつく炎が魔物を切り裂く。また、頭上に振りかざすと、魔物の周囲に爆発が起きる。

特殊効果

攻撃後、通常のダメージの約2分の1を追加で与える(メラ系)。戦闘中に道具として使うとイオの効果。

おもな入手場所

ダーマ南の井戸(下)、ガンディーノ城下町



Massacre Sword

みなごろしのけん 呪

攻撃力	かっこよさ
+95	+15

買 29000G　売 21750G　鍛 ―

装備可能者：ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

危険な香りを漂わせる剣。眼前の魔物すべてを一度に斬りつけることができるものの、装備する者の守りにスキが生まれてしまう。

特殊効果

敵全体を攻撃できる。装備すると自分の守備力が0になる。

おもな入手場所

欲望の町
ブルサベージ



Thunderclap Sword

らいめいのけん 道

攻撃力	かっこよさ
+95	+40 ▶ +65

買 ―　売 ―　鍛 12000G

装備可能者：主人公、ミレーユ、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

雷の力を刀身に宿した剣で、稲光を思い起こさせる形状が特徴。天にかざすと、立ちふさがる魔物たちに稲妻を落とすことができる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとライデインの効果。

おもな入手場所

テリーの初期装備



ドラゴンキラー

攻撃力	かっこよさ
+95	+35→+55

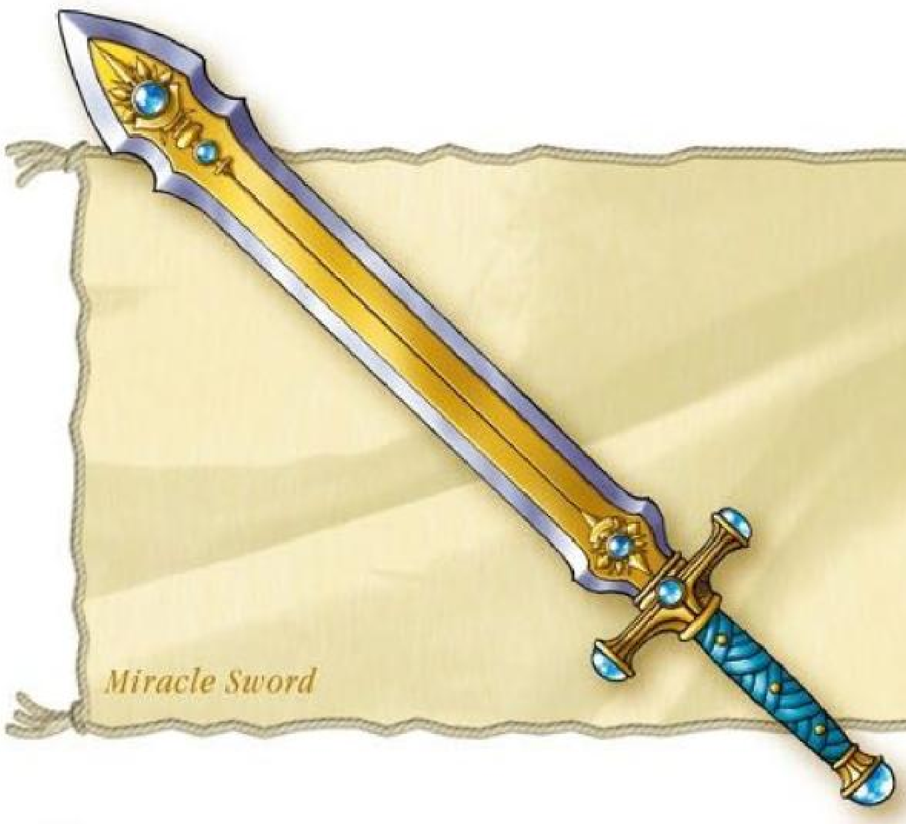
買 ── 売 11250G▸11625G 鍛 2000G

装備可能者：主人公 ハッサン ミレーユ バーバラ チャモロ テリー アモス ドランゴ 仲間スライム

ドラゴン退治に使われる剣。竜の角で飾られた手甲に腕を通して刀身の中央を握ると、力が直接伝わり、龍の鱗をも貫くことができる。

特殊効果
ドラゴン系の魔物に、通常の1.5倍のダメージ。

おもな入手場所
天馬の塔
ヘルクラッシャー



きせきのつるぎ

攻撃力	かっこよさ
+100	+38→+51

買 ── 売 ── 鍛 1600G

装備可能者：主人公 ハッサン ミレーユ バーバラ チャモロ テリー アモス ドランゴ 仲間スライム

神秘的な石がはめこまれた、使用者に奇跡が起きる剣。斬りつけた相手にダメージを与えつつ、装備者には癒しの力が発揮される。

特殊効果
相手に与えた通常のダメージの約4分の1だけ自分のHPが回復する。

おもな入手場所
キラーマジンガ
メダル王のごほうび(40枚)



ふぶきのつるぎ

攻撃力	かっこよさ
+105	+38

買 21000G 売 15750G 鍛 ──

装備可能者：主人公 ハッサン ミレーユ バーバラ チャモロ テリー アモス ドランゴ 仲間スライム

魔法の力によって氷漬けにされた刃を持つ剣。斬りつけると、相手に傷を負わせた直後に、凍てつく氷の力が追い打ちをかける。

特殊効果
攻撃後、通常のダメージの約2分の1を追加で与える(ヒャド系)。

おもな入手場所
絶望の町



メタルキングのけん

攻撃力	かっこよさ
+130	+40

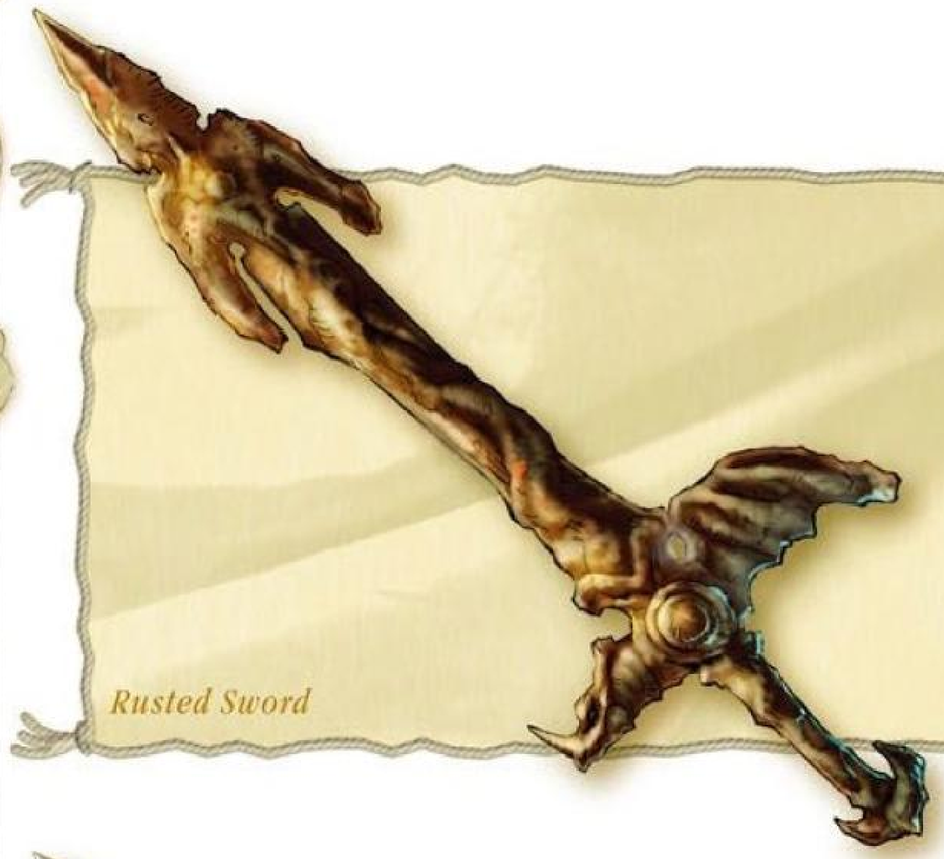
買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：主人公 ハッサン ミレーユ バーバラ チャモロ テリー アモス ドランゴ 仲間スライム

メタルキングから採れるとされるメタリウム製の剣で、硬度が高い金属のため刃こぼれしない。また誰でも使いこなすことができる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
デスタムーアの城



さびたつるぎ

攻撃力	かっこよさ
+63	+12

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公

歳月を経て錆びてしまった剣で、本来の力を失っている。文字が刻まれているようだが、錆びでおおわれていて解読はできない。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

氷の洞くつ



ラミアスのつるぎ 道

攻撃力	かっこよさ
+130	+32
+135	+52
+145	+70

買 ―― 売 ―― 鍛 10000G▶24000G

装備可能者：主人公

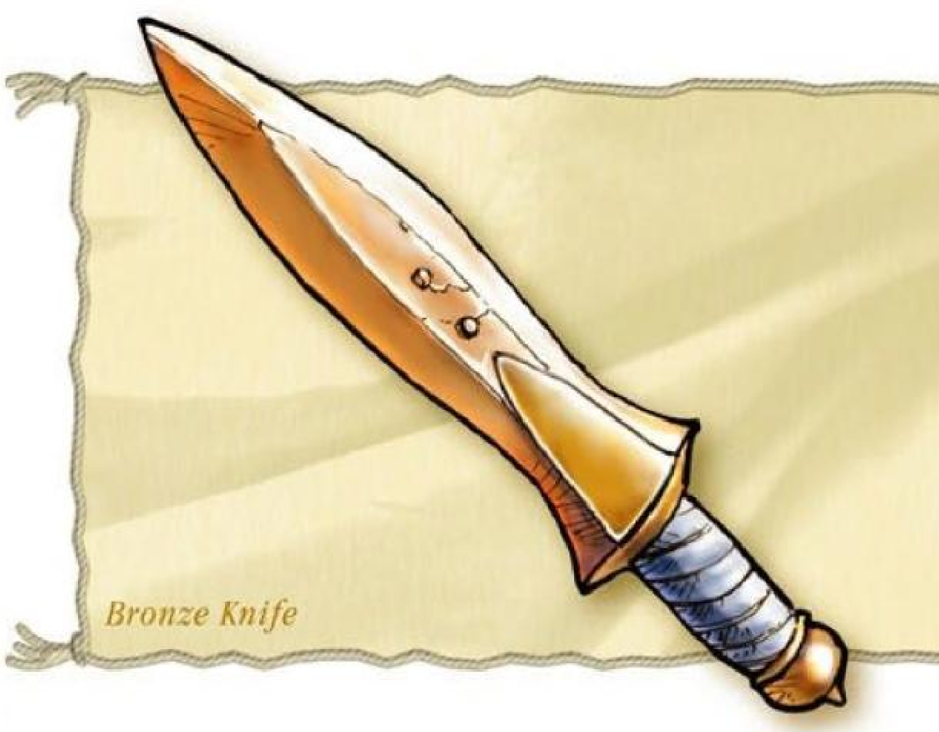
稲妻の印が刻まれた伝説の武具。刃に帯びた雷光が、斬りつけた相手に追い打ちをかける。攻撃の威力を高める魔力も秘めている。

特殊効果

攻撃後、通常のダメージの約2分の1を追加で与える（デイン系）。戦闘中に道具として使うとバイキルトの効果。

おもな入手場所

？？？



ブロンズナイフ

攻撃力	かっこよさ
+12	+8

買 ―― 売 112G 鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

青銅製の短剣。斬りつけるほかに投げて攻撃することも可能で、携帯性にも優れる。重い剣を扱えない旅人に愛用者が多い。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

夢見の洞くつ
ミレーユの初期装備



どくがのナイフ

攻撃力	かっこよさ
+24	+13

買 ―― 売 712G 鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

羽を広げた蛾のような持ち手と、ギザギザの刀身が特徴的な短剣。刃先には、触れた相手をマヒさせる毒蛾の鱗粉が塗られている。

特殊効果

攻撃した相手を6回に1回の割合でマヒさせる（ザキ系が効かない魔物には効かない）。

おもな入手場所

レイドック城下町（下）
デスファレーナ



Bamboo Spear

たけのやり

攻撃力	かっこよさ
+5	+1

買 50G　売 37G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、ドランゴ

竹竿の先端を斜めに切り落とすことでとがらせ、槍に見立てたもの。よくしなり折れにくいという竹の性質が活かされた武器だ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上／下）、マルシェの町
- サンマリーノの町
- ベビーゴイル、ダークゴイル
- ハッサンの初期装備



Gracos's Trident

グラコスのヤリ

道

攻撃力	かっこよさ
+58	−10 ▼ +40

買 ──　売 ──　鍛 3200G

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ

海底に住むといわれる魔神グラコスが自在に操る二又の槍。戦いの最中にかざすと、装備する者の守りの力を高めることができる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと自分にスカラの効果。

おもな入手場所

- グラコス



Demon Spear

デーモンスピア

攻撃力	かっこよさ
+99	+19 ▼ +61

買 ──　売 ──　鍛 3200G

装備可能者：バーバラ、チャモロ、テリー

悪魔の魔力が秘められた不気味な槍。装備した者の意図に関係なく魔物の急所に突き刺さって、息の根を止めると言われている。

特殊効果

攻撃した相手を6回に1回の割合で一撃で倒す（ザキ系が効かない魔物には効かない）。

おもな入手場所

- デスタムーアの城



Giant Mallet

おおきづち

攻撃力	かっこよさ
+10	−5

買 220G　売 165G　鍛 ──

装備可能者：ハッサン、アモス、ドランゴ

堅い樹木の丸太から作られた、簡素なハンマー。大型で重量もあるため、腕っぷしの強い者にしか使いこなすことができない。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- レイドック城下町（上）


Sledgehammer

おおかなづち

攻撃力	かっこよさ
+30	+6

買 1800G　売 1350G　鍛 ——

装備可能者：ハッサン、アモス、ドランゴ

頭部に鋼鉄を用いるとともに、トゲ状の突起物を設けて打撃力を高めた戦闘用の金槌。木槌よりも重いぶん、破壊力はバツグンだ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

トルッカの町、アモールの町（上／下）、ゲントの村、クリアベールの町（上／下）


War Hammer

ウォーハンマー

攻撃力	かっこよさ
+64	+19 ▼ +50

買 12000G　売 9000G▶9187G　鍛 1000G

装備可能者：ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ

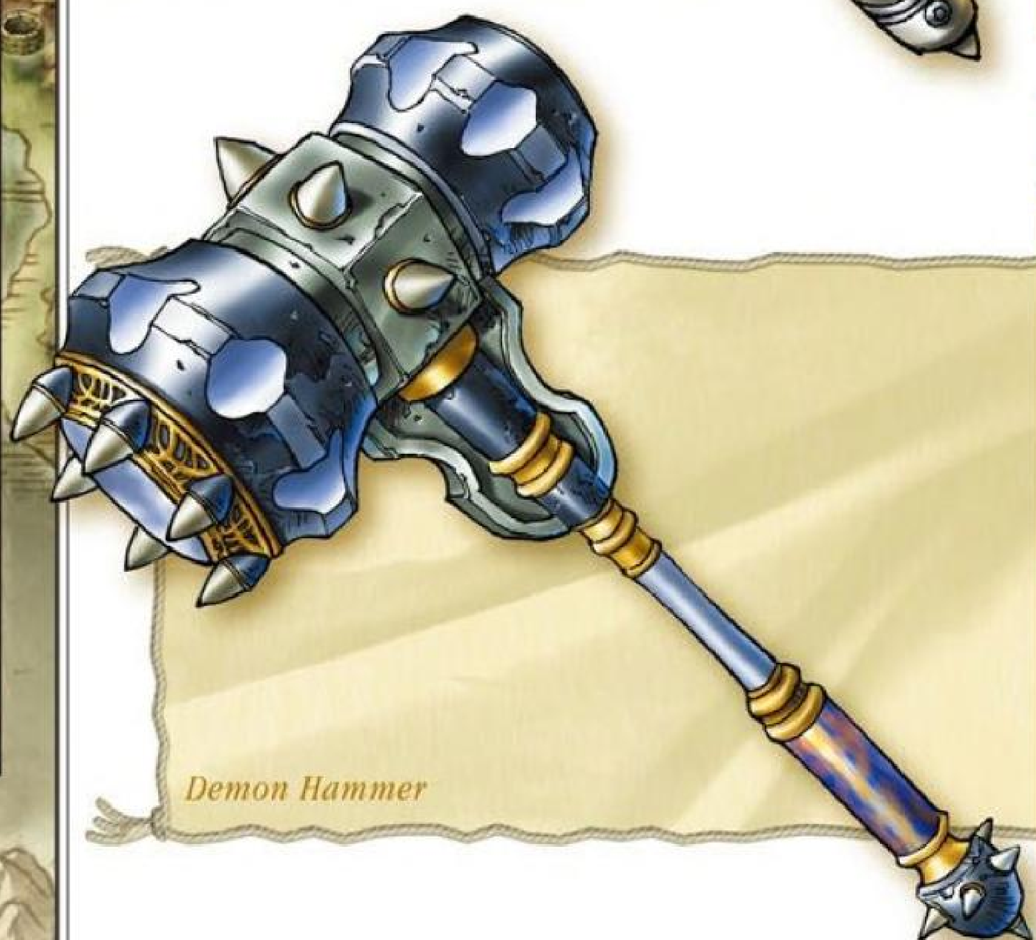
おおかなづちよりも硬質で重みのある頭部を採用した鉄槌。どの面で殴打しても、大打撃を与えられるようにデザインされている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ダーマ南の井戸（下）、マウントスノーの村、ロンガデセオの町、ガンディーノ城下町、ライフコッドの村（下）、絶望の町


Demon Hammer

まじんのかなづち

攻撃力	かっこよさ
+115	+33

買 15000G　売 11250G　鍛 ——

装備可能者：ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ

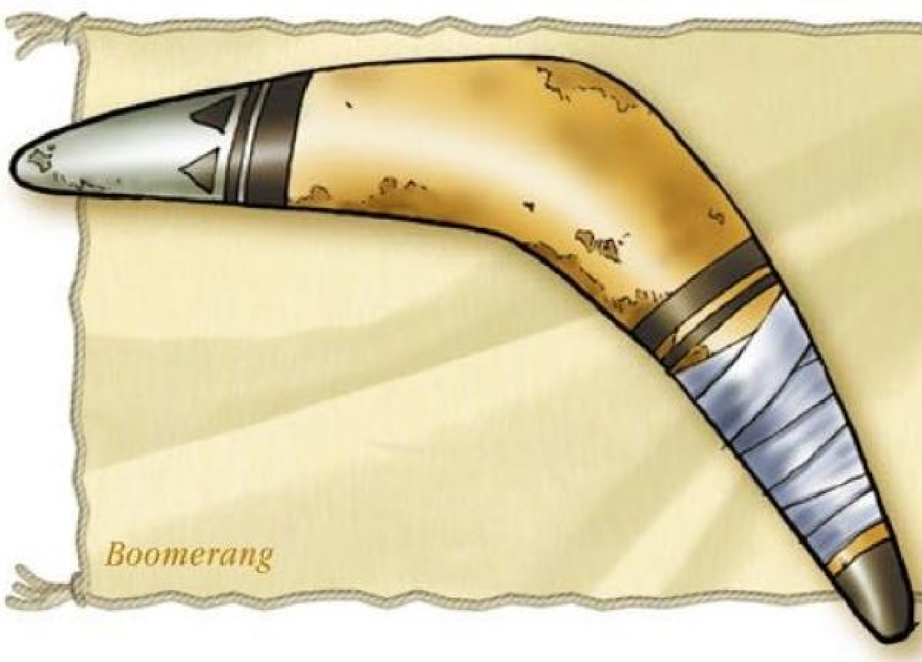
魔神が携えていたとされる金槌。重くて扱いづらいため空振りすることが多いものの、当たればすさまじい破壊力を発揮する。

特殊効果

直接攻撃が8回に5回の割合でミスになるが、当たればかならず会心の一撃になる。

おもな入手場所

欲望の町
トロルボンバー


Boomerang

ブーメラン

攻撃力	かっこよさ
+15	+5

買 420G　売 315G　鍛 ——

装備可能者：主人公、テリー、アモス、仲間スライム

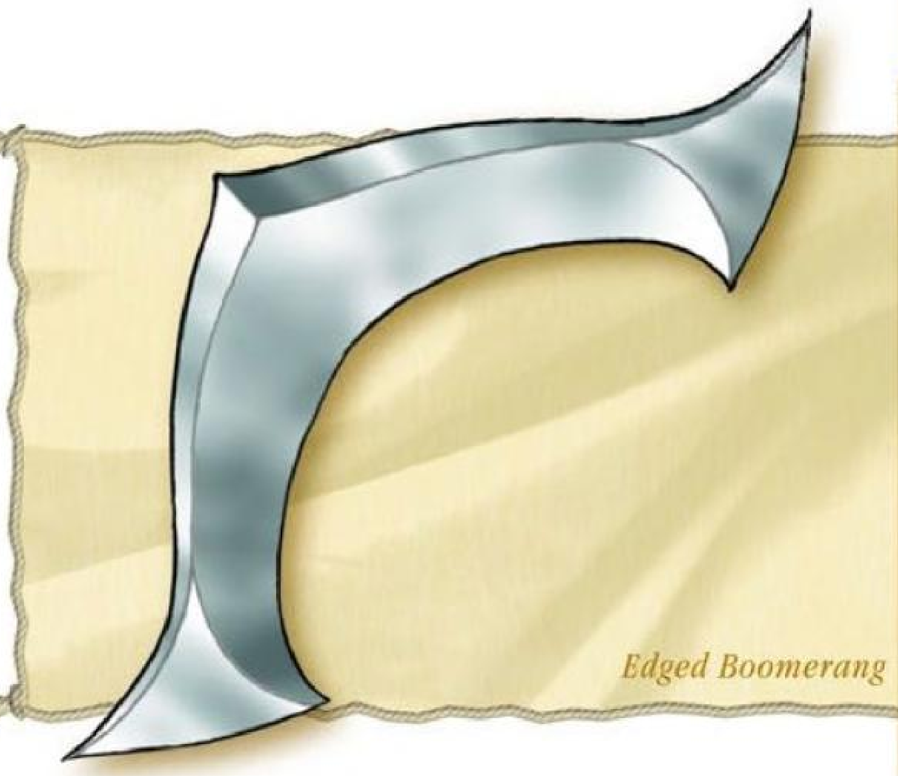
もともとは狩猟用の道具。投げると回転しながら飛行し、やがて手元に戻ってくる。取り囲むすべての魔物を傷つけることができる。

特殊効果

敵全体を攻撃できる。

おもな入手場所

レイドック城下町（上）、サンマリーノの町
メタルスライム、じごくのたまねぎ



やいばのブーメラン

攻撃力	かっこよさ
+25	+19

買 1500G　売 1125G　鍛 ――

装備可能者：主人公、テリー、アモス、仲間スライム

金属製のブーメランの周囲を鋭く磨いたもの。あたりに立ちはだかる魔物すべてを切り裂いてから、投げた者のもとに戻ってくる。

特殊効果
敵全体を攻撃できる。

おもな入手場所
トルッカの町、レイドック城下町（下）、アモールの町（上／下）、モンストルの町、カルカドの町、ロンガデセオの町
北の洞くつ（上）
スライム格闘場の賞品（Bランク）



ほのおのブーメラン

攻撃力	かっこよさ
+65	+25 ▼ +52

買 13000G　売 9750G▶10125G　鍛 2000G

装備可能者：主人公、テリー、アモス、仲間スライム

炎をモチーフにデザインされたブーメラン。弧を描いて飛んでいき軌道上で行く手を阻む魔物すべてを傷つけて返ってくる。

特殊効果
敵全体を攻撃できる。

おもな入手場所
ダーマ南の井戸（下）



いしのオノ

攻撃力	かっこよさ
+19	+4

買 550G　売 412G　鍛 ――

装備可能者：ハッサン、アモス、ドランゴ、仲間スライム

平たく割った石を木の棒にくくりつけた原始的な斧。おもに木を伐採する目的で使われているため、武器としての斬れ味は鈍い。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
レイドック城下町（上）、サンマリーノの町、ホルコッタの村
ストーンビースト、じゃしんぞう



バトルアックス

攻撃力	かっこよさ
+49	+15

買 4300G　売 3225G　鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ

頭部の三つ又の刃が特徴的な大型の戦斧。力まかせに斬りつけるほか、ハンマーのように振り下ろしてたたき割ることもできる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
トルッカの町、アークボルト城、カルカドの町、クリアベールの町（上／下）、フォーン城、ロンガデセオの町
旅人の洞くつ
ドラゴンソルジャー、アックスドラゴン



いばらのムチ

攻撃力	かっこよさ
+18	+7

買 350G　売 262G　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

革紐を編んで作られた女性用の鞭で、いばらを模して作られたトゲ状の突起が特徴。鞭のしなりと突起で複数の魔物に苦痛を与える。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所
サンマリーノの町、トルッカの町、レイドック城下町（下）
バーバラの初期装備



チェーンクロス

攻撃力	かっこよさ
+28	+18

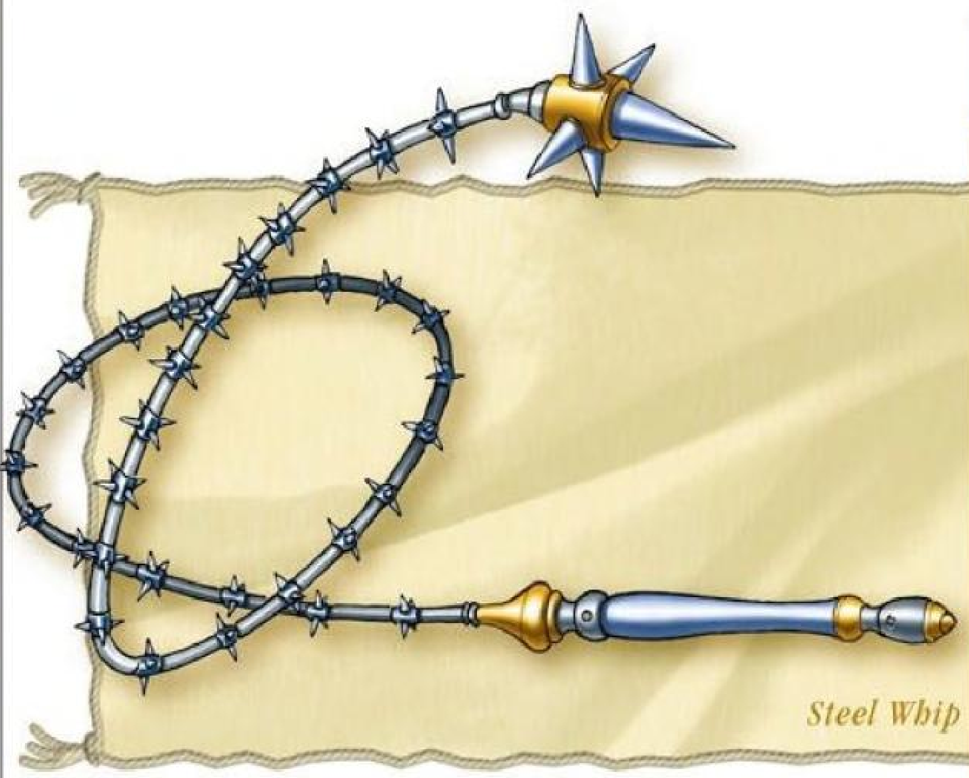
買 1200G　売 900G　鍛 ──

装備可能者：バーバラ、チャモロ、ドランゴ、仲間スライム

金属製の鎖の先に、重みのある分銅を取りつけて威力を高めた鞭。長さがあるため、ひとふりすれば、その攻撃は複数の魔物に及ぶ。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所
トルッカの町、レイドック城下町（下）、アモールの町（上／下）
ムドーの島、洗礼の洞くつ



はがねのムチ

攻撃力	かっこよさ
+65	+22

買 7400G　売 5550G　鍛 ──

装備可能者：バーバラ

鋼鉄の強靭な鉄線に、先を鋭く切った金属のトゲを無数に絡ませた鞭。魔物たちの身体にトゲを喰い込ませて一気に皮膚を切り裂く。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所
アークボルト城、クリアベールの町（上／下）、マウントスノーの村



カルベロビュート

攻撃力	かっこよさ
+97	+45 ▼ +70

買 13000G　売 9750G▶10500G　鍛 4000G

装備可能者：バーバラ、仲間スライム

魔法都市カルベローナで製造されている美しい鞭。先端の小刀は装備者の魔力に感応して自在に動き、群れた魔物を傷つける。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所
カルベローナの町
グレートペリカン


Gringham Whip

グリンガムのムチ

攻撃力	かっこよさ
+145	+57

買 —— 売 —— 鍛 ——

装備可能者：バーバラ

見た目にも珍しい武器で、3本の鞭が別々の角度から魔物に襲いかかる。入手困難なうえに、使いこなすことができる者も少ない。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所
モンストル東の海底宝物庫


Iron Claw

てつのツメ

攻撃力	かっこよさ
+21	+15

買 700G 売 525G 鍛 ——

装備可能者：ハッサン、アモス、仲間スライム

手甲に鉄製のカギ爪を取りつけた格闘用の武器。切り裂くだけでなく、トゲがついた甲を振り向きざまに相手に打ちつけることも可能。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
サンマリーノの町、トルッカの町、レイドック城下町（下）など
サンマリーノの町、北の洞くつ
レッサーデーモン、かくとうパンサー、ホラービースト、ちんもくのひつじ


Fire Claw

ほのおのツメ 道

攻撃力	かっこよさ
+53	+21

買 —— 売 4275G 鍛 ——

装備可能者：ハッサン、アモス、仲間スライム

炎とともに魔物を切り裂く、火の魔力を秘めた接近戦用のカギ爪。頭上に振りかざすことで、魔物の群れに火炎を放つこともできる。

特殊効果
攻撃後、通常のダメージの約2分の1を追加で与える（メラ系）。戦闘中に道具として使うとメラミの効果。

おもな入手場所
ムドーの城、天馬の塔
ジャミラス、タイガークロー


Devil's Talon

あくまのツメ

攻撃力	かっこよさ
+90	+29

買 —— 売 —— 鍛 ——

装備可能者：バーバラ、仲間スライム

悪魔の指先からはがされたとウワサされる鋭いツメがつけられた武器。ツメには毒が含まれており、傷つけた相手を猛毒に冒す。

特殊効果
攻撃した相手を6回に1回の割合で猛毒にする（毒系が効かない魔物には効かない）。

おもな入手場所
ウィングデビル、キングマーマン



Chain Sickle

くさりがま

攻撃力	かっこよさ
+27	+13

買 1100G　売 825G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

草刈り鎌に鎖と分銅を取りつけて武器としたもの。鎌で斬る、分銅で打ちつける、鎖で締め上げるなど、多彩な使いかたができる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

サンマリーノの町、トルッカの町、レイドック城下町（下）、アモールの町（上／下）
牢ごくの町
カメレオンマン、ハイオーク



Morning Star

モーニングスター

攻撃力	かっこよさ
+38	+14

買 3000G　売 2250G　鍛 ──

装備可能者：バーバラ、チャモロ、ドランゴ

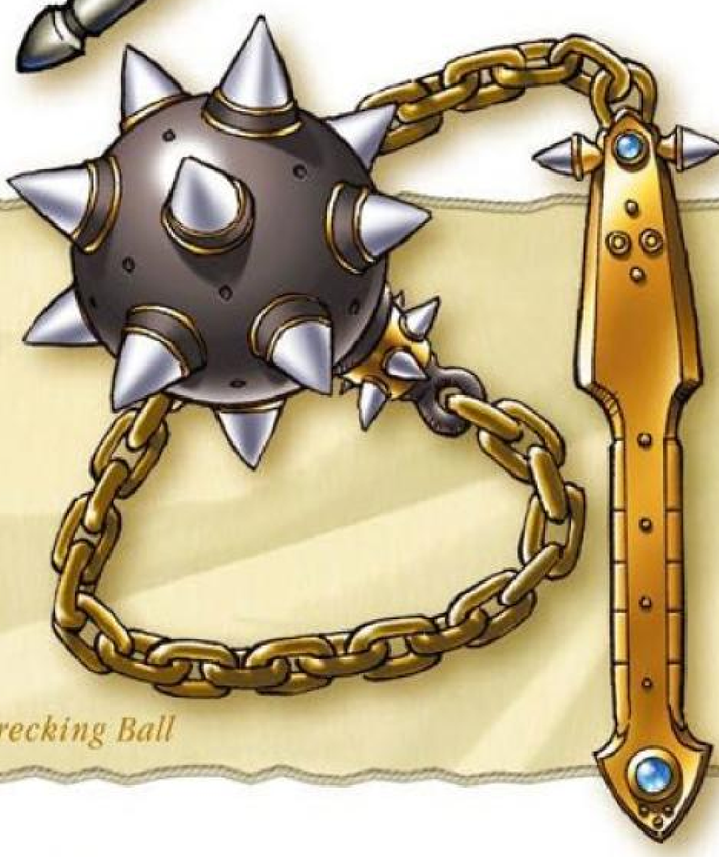
星に見立てたトゲつきの鉄球を鎖の先に取りつけたもの。振り回して使う武器で、魔物の集団を一度に攻撃することができる。

特殊効果

敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所

トルッカの町、ゲントの村、ダーマ神殿（上）、アークボルト城、カルカドの町、ロンガデセオの町
北の山



Wrecking Ball

はかいのてっきゅう

攻撃力	かっこよさ
+125	+26 ▼ +68

買 ──　売 ──　鍛 10000G

装備可能者：ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

重く大きなトゲつきの鉄球を鎖の先に取りつけて破壊力を高めた武器。攻撃できる範囲が広く、魔物の群れに大打撃を与えられる。

特殊効果

敵全体を攻撃できる。

おもな入手場所

エビルフランケン
カジノの景品（300000枚）



Staff of Ghent

ゲントのつえ 道

攻撃力	かっこよさ
+15	+16

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：チャモロ、仲間スライム

癒しの力を持つ一族が住むゲントの村に伝わる、いにしえの杖。傷を負った者に対してこの杖をかざすと、たちまち回復する。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとベホイミの効果。

おもな入手場所

デススタッフ
チャモロの初期装備



てつのつえ

攻撃力	かっこよさ
+22	+8

買 850G　売 637G　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、チャモロ

鉄製のスマートな杖。柄の持ち手の部分は打撃武器として使えるように、また尖端部分は突いて攻撃できるように加工されている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ゲントの村
はなまどう、はねせんにん



いかずちのつえ　道

攻撃力	かっこよさ
+29	+24

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：チャモロ

魔力が秘められている杖で、柄に勇壮なドラゴンの飾りがつけられている。振りかざすと魔物の群れに向かって炎がほとばしる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとギラ系の攻撃で敵1グループに20～30のダメージ。

おもな入手場所

レイドック城(下)



てんばつのつえ　道

攻撃力	かっこよさ
+35	+20

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、チャモロ

神々しい天の使いの装飾が施された魔法の杖。祈りを込めて天に掲げると、激しい竜巻が呼び寄せられ、魔物の集団に襲いかかる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとバギ系の攻撃で敵1グループに15～35のダメージ。

おもな入手場所

メダル王のごほうび(15枚)



まふうじのつえ　道

攻撃力	かっこよさ
+40	+18

買 6000G　売 4500G　鍛 ──

装備可能者：バーバラ、チャモロ、アモス

不気味な神官の像がかたどられた杖。振りかざすと像の口から呪いの言葉が発せられ、魔物たちの呪文を封じ込めることができる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとマホトーンの効果。

おもな入手場所

フォーン城、カルベローナの町
ダークホーン、サイレス


Magma Staff

マグマのつえ

道

攻撃力 +63　かっこよさ +30

買 ——　売 7125G　鍛 ——

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ

火山岩を加工して作られたといわれる大地の力を宿す杖。魔物たちの足もとを、一瞬にしてマグマの海へと変えることができる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとマグマの効果。

おもな入手場所

南の孤島のほこら
デーモンキング


Staff of Resurrection

ふっかつのつえ

道

攻撃力 +66　かっこよさ +38

買 45000G　売 33750G　鍛 ——

装備可能者：主人公、ミレーユ、チャモロ

神聖なる貴石を両端にはめこんだ天使の杖。戦いの際に命を落とした者にかざすと、奇跡が起こり、息を吹き返すことがあるという。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとザオラルの効果。

おもな入手場所

デスコッドの村
キラーデーモン


Watermaul Wand

うみなりのつえ

道

攻撃力 +74　かっこよさ +42

買 14000G　売 10500G　鍛 ——

装備可能者：バーバラ、チャモロ、テリー

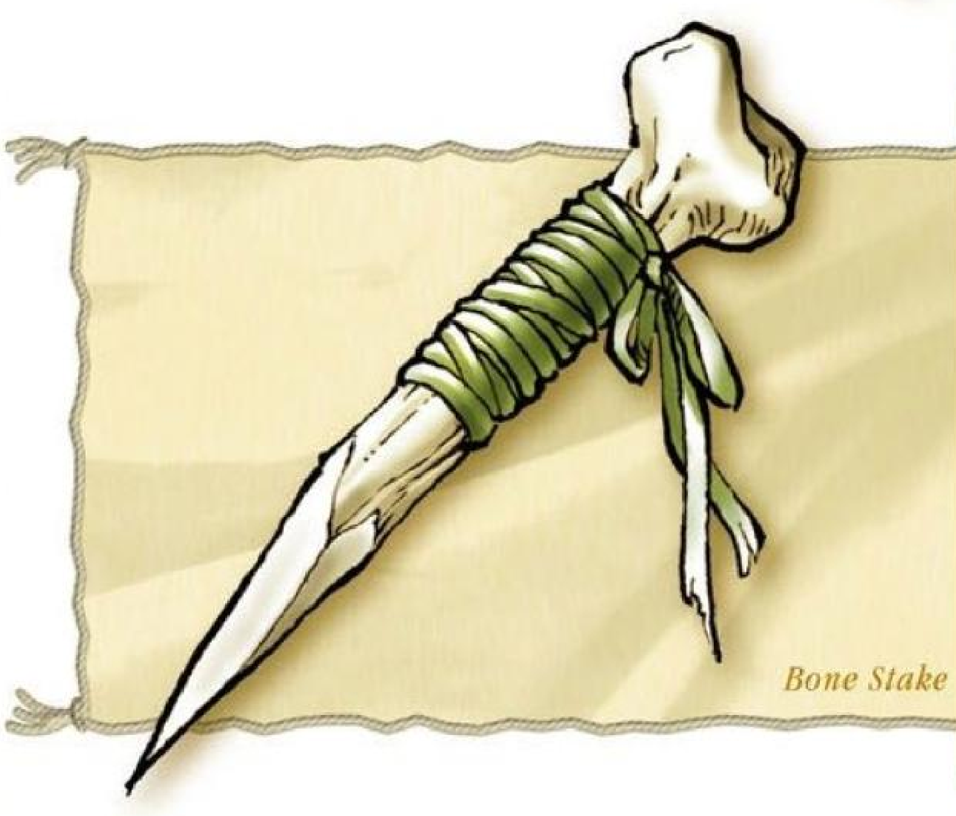
高波のシンボルがついている海神の力を宿した杖。振りかざすことで、魔物たちを飲みこむ大津波を引き寄せることができる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うとつなみの効果。

おもな入手場所

ガンディーノ城下町
ポセイドン城
キラーウェーブ、マッドウェーブ


Bone Stake

とがったホネ

攻撃力 +6　かっこよさ +3

買 110G　売 82G　鍛 ——

装備可能者：バーバラ、仲間スライム

動物の骨を加工し、先端をとがらせたもの。軽量かつコンパクトなので、武器の扱いが苦手な旅人に、護身用として重宝されている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ダーマ神殿(上)、ロンガデセオの町
スカルライダー、エビルドライブ、モコモコじゅう


Stone Fangs

いしのキバ

攻撃力	かっこよさ
+12	+3

買 240G　売 180G　鍛 ──

装備可能者：仲間スライム

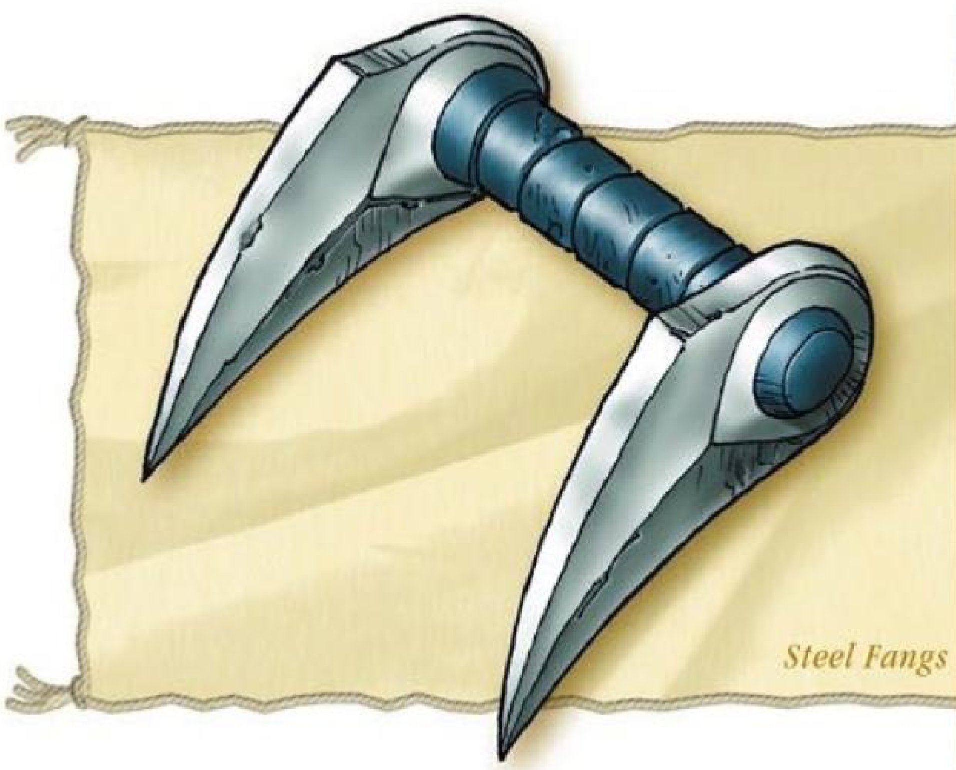
モンスター用に考案された武器で、口にはめて使用する。尖らせたふたつの石が牙の役割を果たし、相手にかみついて攻撃できる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ダーマ神殿（上）、モンストルの町
モンストラー


Steel Fangs

はがねのキバ

攻撃力	かっこよさ
+35	+8

買 2000G　売 1500G　鍛 ──

装備可能者：仲間スライム

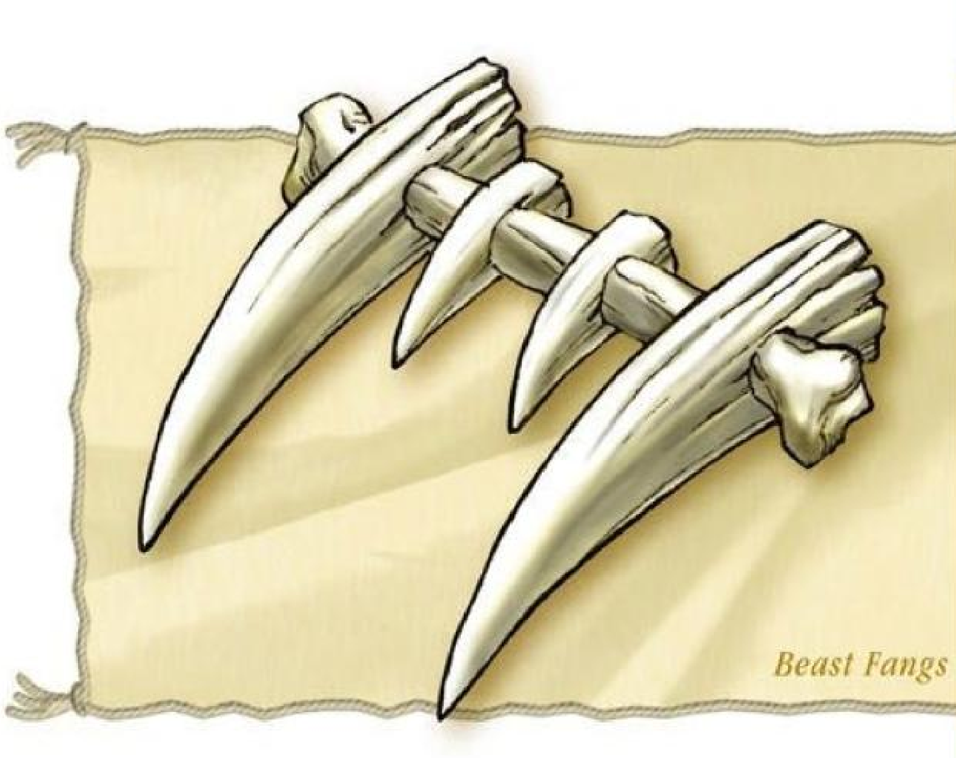
鋼鉄で作ることによって強度が高められている牙状の武器。スライム系の魔物たちが口にくわえて使えるように設計されている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

モンストルの町、マウントスノーの村、ロンガデセオの町、カルベローナの町
ストロングアニマル、ヘルドラード、ウィングスネーク、ヘルバイパー、おおうつぼ


Beast Fangs

まじゅうのキバ

攻撃力	かっこよさ
+73	+25

買 17000G　売 12750G　鍛 ──

装備可能者：仲間スライム

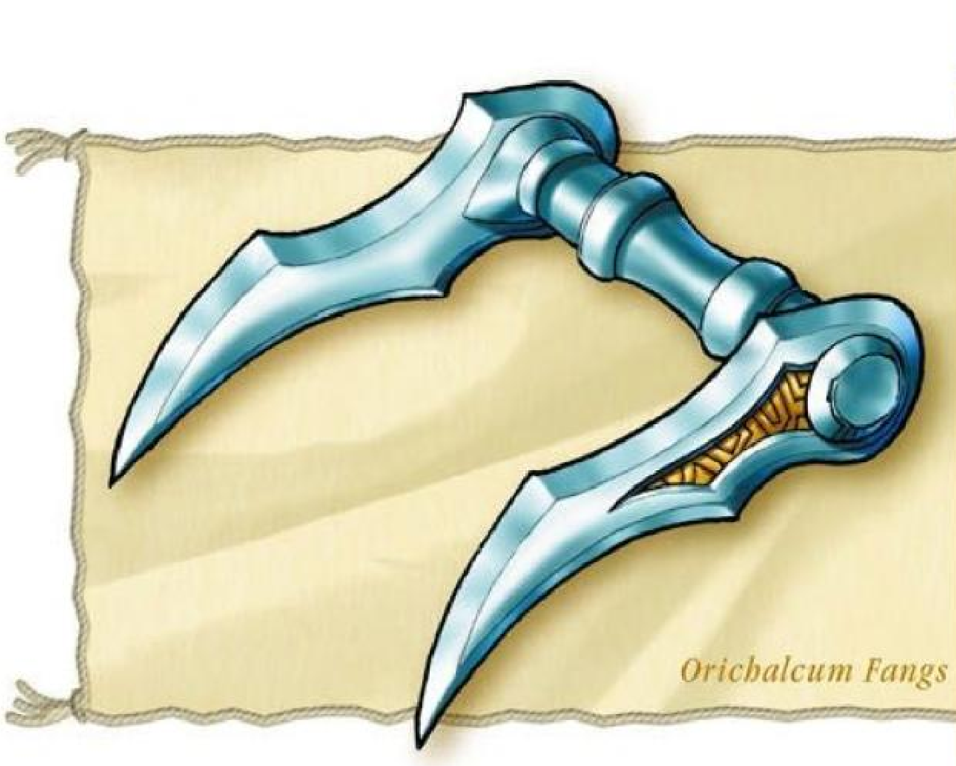
魔獣の死体から採取された牙を尖らせて武器として使えるようにしたもの。牙に残る成分が、かみついた相手をときおりマヒさせる。

特殊効果

攻撃した相手を6回に1回の割合でマヒさせる（マヒ系が効かない魔物には効かない）。

おもな入手場所

欲望の町
スケアリードッグ、マッスルアニマル


Orichalcum Fangs

オリハルコンのキバ

攻撃力	かっこよさ
+135	+37

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：テリー、仲間スライム

世界でも類を見ないほど硬い幻の金属、オリハルコンで作られた牙状の武器。永久不変の鋭さと光沢を備え、ずば抜けた威力を誇る。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

？？？



Lunar Fan

つきのおうぎ

攻撃力	かっこよさ
+60	+30

買 5500G　売 4125G　鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、仲間スライム

三日月の飾りが華麗な舞扇。開いた状態で投げつけたり、折りたたんで殴打するなど、武器としても多彩な使い方ができる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

カルカドの町、ロンガデセオの町、カルベローナの町



Solar Fan

たいようのおうぎ

攻撃力	かっこよさ
+110	+49 ▶ +67

買 22000G　売 16500G▶19500G　鍛 16000G

装備可能者：ミレーユ、仲間スライム

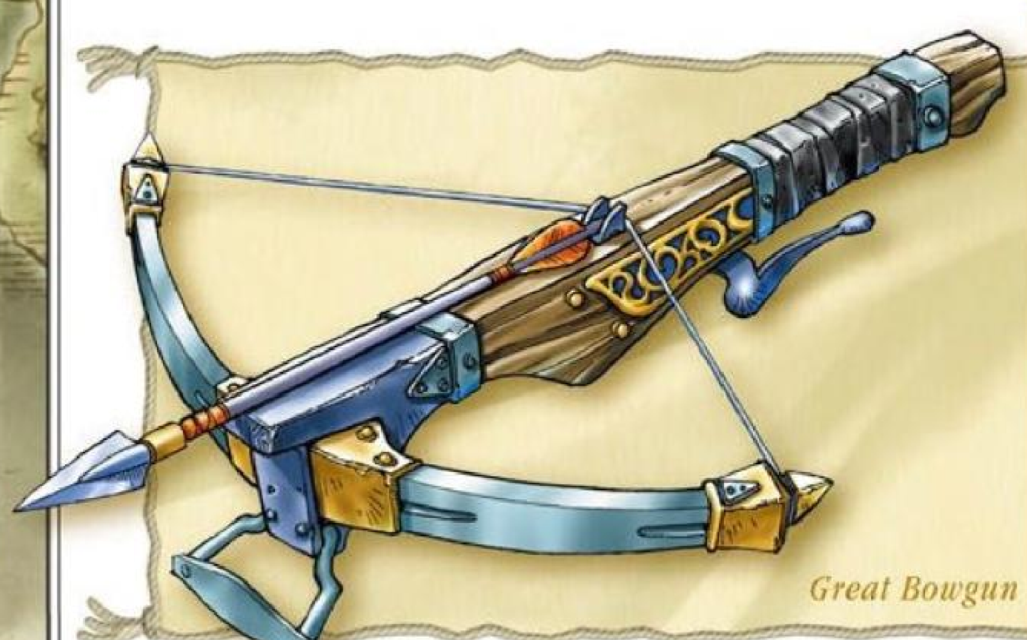
太陽の装飾が施された舞扇。武器としても用いられ、陽の光がもたらす神秘的な力で魔物の集団を一度に攻撃することができる。

特殊効果

敵1グループを攻撃できる。

おもな入手場所

絶望の町



Great Bowgun

ビッグボウガン

攻撃力	かっこよさ
+110	+25 ▶ +65

買 37000G　売 27750G▶31500G　鍛 20000G

装備可能者：ハッサン、テリー、仲間スライム

殺傷能力の高い強力な矢を発射する巨大なボウガン。金属製の強靭な弦を採用することで発射速度や威力を大幅に高めている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

欲望の町



Poison Needle

どくばり

攻撃力	かっこよさ
+1	+15

買 ――　売 2175G　鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、仲間スライム

蜂型の魔物から抽出した毒を塗りつけた武器。相手を深く傷つけることはできないものの、毒の効果で即死させることがある。

特殊効果

攻撃した相手を6回に1回の割合で一撃で倒す（ザキ系が効かない魔物には効かない）。それ以外の場合には1のダメージ。

おもな入手場所

アークボルト城、ホルストック南の海底のほこら
デビルパピヨン
スライム格闘場の賞品（Cランク）



Killer Earrings

キラーピアス

攻撃力	かっこよさ
+35	+32

買 ── 売 8250G 鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、仲間スライム

女性に好まれている美しい耳飾りで、短剣の代わりとして使える。右手と左手にひとつずつ持って、同時に斬りつけることが可能だ。

特殊効果

敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常と同じ。

おもな入手場所

キラージャック、オーシャンナーガ
スライム格闘場の賞品(Fランク)

よろい



胴体部分を守るために身につける防具。重厚な鎧から、デザイン性に優れたドレスやローブなど種類が豊富だ。また、かっこよさが大きく上がるものが多いのも特徴といえる。



Rags

ただのぬのきれ

守備力	かっこよさ
+3	0

買 25G 売 18G 鍛 ──

装備可能者：アモス、仲間スライム

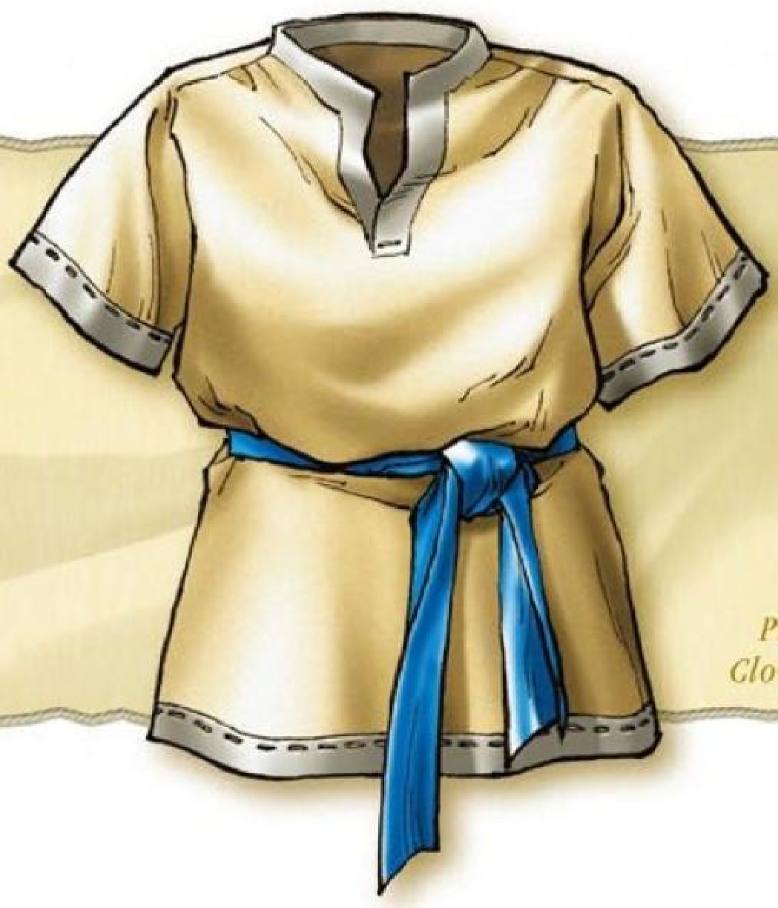
身にまとうためだけの布切れ。日々の暮らしのなかでは、マントやストール、巻きスカーフなどの代わりとして使うこともある。

特殊効果

(なし)

おもな入手場所

ダーマ神殿(上)
モンストルの町、クリアベールの町(上／下)など
くさったしたい、キラーバット



Plain Clothes

ぬののふく

守備力	かっこよさ
+4	+2

買 ── 売 22G 鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

ごく一般的な普段着。薄手の布地を使って動きやすく仕立てられており、村や町中で生活する人々に日常的に愛用されている。

特殊効果

(なし)

おもな入手場所

レイドック城下町(上)、トルッカの町、ゲントの村
ことだまつかい
主人公の初期装備



Wayfarer's Clothes

たびびとのふく

守備力	かっこよさ
+7	+6

買 70G　売 52G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

多くの旅人が着用するマントのついた布製の服。外界のさまざまな衝撃から旅人を保護するため、厚手の布が使われている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上／下）、マルシェの町
- 山はだの道（上）、カルカドの町など
- ヘルボックル
- チャモロの初期装備



Silk Tuxedo

きぬのタキシード

守備力	かっこよさ
+10	+40

買 ──　売 2625G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス

高級素材として知られる絹であつらえた紳士用の正装。ちょうネクタイと一緒に着用すれば、より一層の華やかさを演出できる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- アクバー
- カジノの景品（500枚）



Leather Armour

かわのよろい

守備力	かっこよさ
+11	+15

買 180G　売 135G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

なめした革を何枚か重ねて接着することで強度を高めた鎧で、軽量で扱いやすい。簡易的な作りのため安価で一般的に普及している。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上／下）、マルシェの町、レイドック城下町（上）、サンマリーノの町



Leather Kilt

かわのこしまき

守備力	かっこよさ
+12	−20

買 220G　売 165G　鍛 ──

装備可能者：ハッサン、アモス、ドランゴ

柔軟性のある革で作られたワイルドな見た目の腰巻で、付属のベルトを使って着用する。下半身を軽度の衝撃から守ってくれる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ダーマ神殿（上）
- ハッサンの初期装備


Silk Robe

きぬのローブ

守備力	かっこよさ
+13	+28

買 ―― 売 450G 鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ

上流家庭では部屋着として使われることが多い、優雅でゆったりとした服。軽くて丈夫な高級素材のシルクが贅沢に使われている。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- レイドック城(下)、アークボルト城
- フェアリードラゴン
- ミレーユの初期装備


Boxer Shorts

ステテコパンツ

守備力	かっこよさ
+15	−100

買 ―― 売 75G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、アモス、仲間スライム

ダボっとしたシルエットに縞模様が特徴的な男性用の下着。見かけによらず守備力はそこそこあるが、ものすごくかっこ悪い。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- レイドック城(上)、ペスカニの村
- ビッグ、スモック、メガボーグ


Scale Armour

うろこのよろい

守備力	かっこよさ
+15	+9

買 350G 売 262G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

大型のとかげから採取した硬いうろこを貼り合わせて造られた鎧。肩や胸、背中など、上半身のみをカバーするコンパクトな作りだ。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- マルシェの町、レイドック城下町(上)、サンマリーノの町


Leather Dress

かわのドレス

守備力	かっこよさ
+17	+15

買 380G 売 285G 鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

柔軟な薄手の革で縫製された婦人用のワンピース。軽くて動きやすいうえ、かわのよろいよりも広い範囲をおおい隠すことができる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- サンマリーノの町
- バーバラの初期装備


Bunny Suit

バニーースーツ

守備力	かっこよさ
+17	+38

買 3300G　売 2475G　鍛 ——

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

お色気たっぷりのバニーガールの衣装。あみタイツやうさみみバンド、シルバートレイと一緒に身につけて、気分を盛り上げたい。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
ロンガデセオの町
マジックフライ


Fur Cape

けがわのマント

守備力	かっこよさ
+18	+18

買 550G　売 412G　鍛 ——

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、アモス、ドランゴ、仲間スライム

軽くてしなやかな毛皮でこしらえたマント。見た目よりも厚手で丈夫な素材が使われているため、防具としても充分に機能する。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
レイドック城下町（下）、ダーマ神殿（上）、モンストルの町、ホルコッタの村
夢見の洞くつ
キングイーター、ヘルジャッカル


Chain Mail

くさりかたびら

守備力	かっこよさ
+19	+23

買 500G　売 375G　鍛 ——

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

糸の代わりに細い金属の鎖で編みあげられた防具。重量がややあるものの柔軟性が高く、着用する者の動きを妨げることがない。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
レイドック城下町（下）


Dancer's Costume

おどりこのふく

守備力	かっこよさ
+20	+25

買 1300G　売 975G　鍛 ——

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

宝石で飾られた踊り子用のステージ衣装。透ける腰布を取りつけたセクシーなビキニで、女性のみが身につけることができる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
レイドック城下町（下）、アークボルト城、ガンディーノ城下町
地底魔城、クリアベールの町（上）
スーパーテンツク、ラストテンツク



Slimewear

スライムのふく

守備力	かっこよさ
+20	+13

買 330G 売 247G 鍛 ──

装備可能者：仲間スライム

スライム系の魔物のためだけにデザインされた防具。布地の服と、肩や胸を保護する薄い金属プレートとの二重構造になっている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ダーマ神殿（上）
アークボルト城、スライム格闘場



Bronze Armour

せいどうのよろい

守備力	かっこよさ
+21	+12

買 700G 売 525G 鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

金属が用いられた本格的な鎧のなかでも比較的安価な青銅で作られている。胸部はもちろん、胴も広く保護することができる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

トルッカの町、レイドック城下町（下）、アモールの町（上／下）



Noble Garb

きぞくのふく

守備力	かっこよさ
+23	+28

買 800G 売 600G 鍛 ──

装備可能者：主人公、チャモロ、テリー

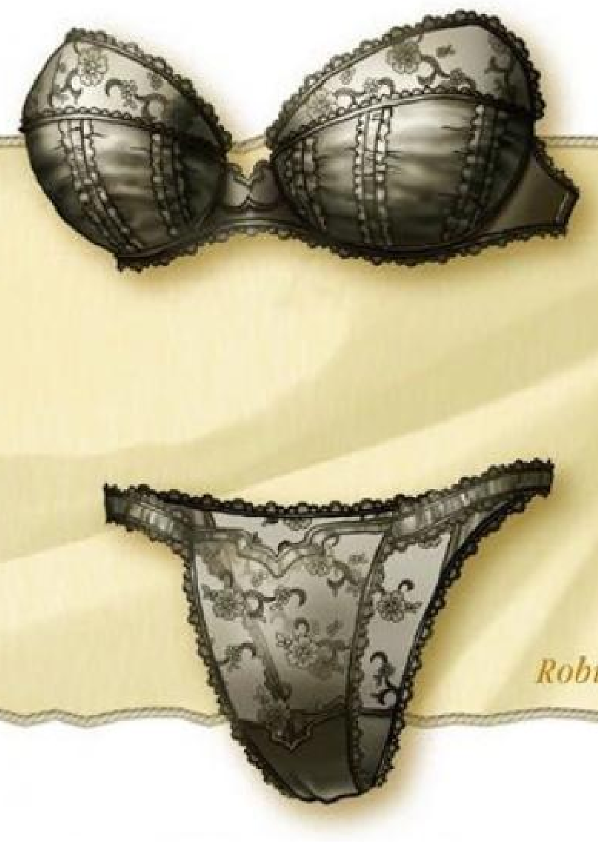
王族など身分の高い者が着用する、紳士用の高級な服。上質な素材でしっかりと縫製されているため、布製の服としては丈夫だ。

特殊効果

（物語のある場面で使う）

おもな入手場所

レイドック城下町（下）
ライフコッドの村（下）



Robust Lingerie

エッチなしたぎ

守備力	かっこよさ
+23	+100

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

黒いレースと色っぽいデザインが、女性の魅力を最大限に引き立てる下着。対峙する者の目を奪い、しばし呆然とさせることがある。

特殊効果

敵が10回に1回の割合で見とれて、1ターン休みになる（1ターン休み系が効かない魔物には効かない）。

おもな入手場所

？？？



Iron Cuirass

てつのむねあて

守備力	かっこよさ
+23	+4

買 1000G　売 750G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

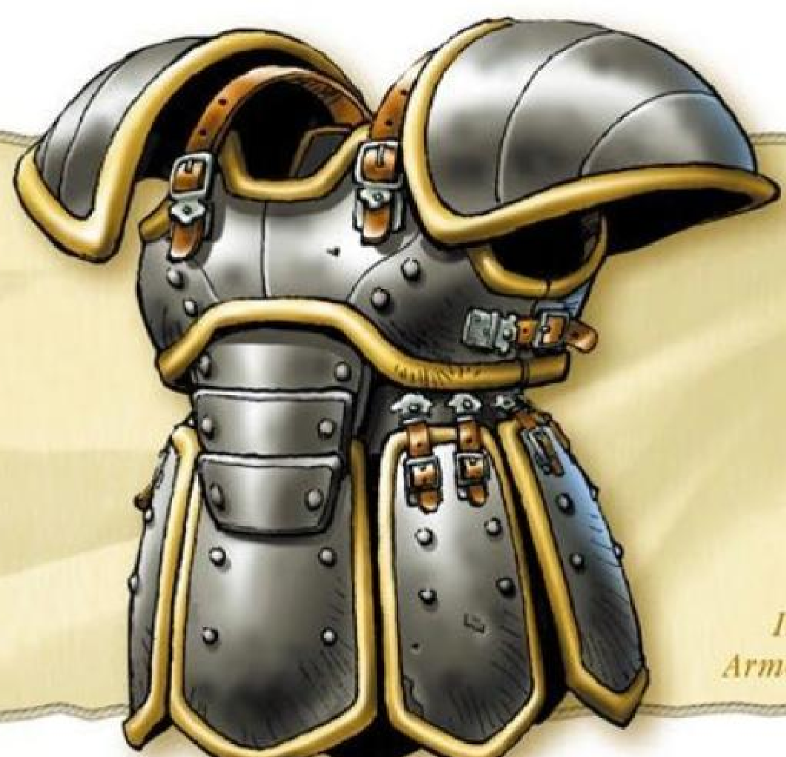
胸部と背中をおおって、心臓を守る鉄製の防具。鎧と比べて広範囲をカバーできないぶん、軽量で動きやすい作りとなっている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- トルッカの町、アモールの町（上／下）
- 月鏡の塔、洗礼の洞くつ
- バオー、バルンバ



Iron Armour

てつのよろい

守備力	かっこよさ
+25	+19

買 1200G　売 900G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

青銅よりも硬質な鉄から作られた鎧。ずっしりとした重みがあり、着用するには馬力が必要だが、上半身をしっかりガードできる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- トルッカの町、アモールの町（上／下）、ゲントの村
- デビルアーマー



Cloak of Evasion

みかわしのふく

守備力	かっこよさ
+28	+11

買 3000G　売 2250G　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

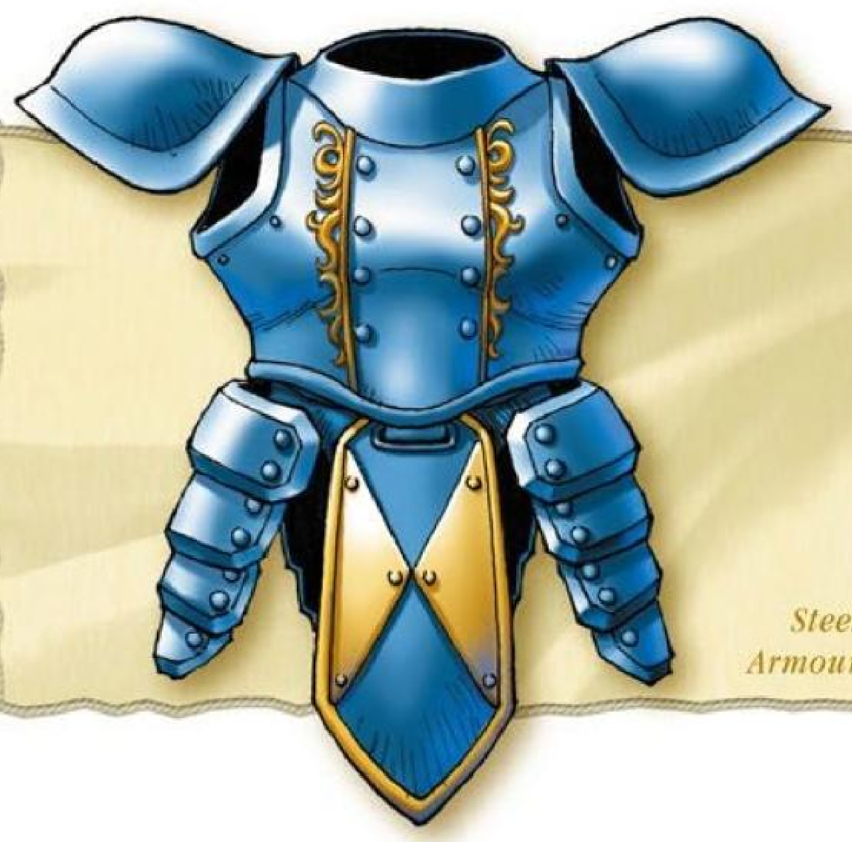
空気のように軽い、魔法の布であつらえたローブ状の服。身にまとうと動作が軽快になり相手の攻撃をかわしやすくなる。

特殊効果

6回に1回の割合で相手の攻撃をかわす。

おもな入手場所

- ゲントの村、モンストルの町、フォーン城
- くものきょじん、ホラーウォーカー



Steel Armour

はがねのよろい

守備力	かっこよさ
+30	+27 ▼ +42

買 2300G　売 1725G▶1875G　鍛 800G

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

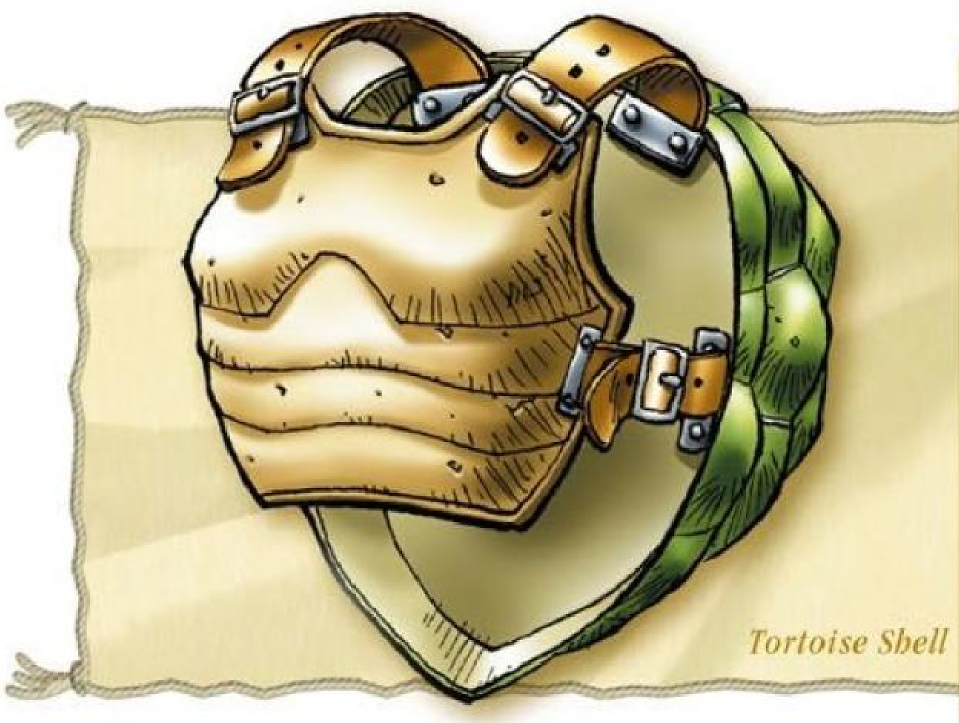
鋼鉄製の重厚な鎧。職人がひとつひとつ鍛造加工して作り上げる品で、強度が高められているほか、デザイン性にも優れている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ゲントの村、ダーマ神殿（上）、モンストルの町、アークボルト城、カルカドの町、クリアベールの町（上／下）
- ムドーの島
- アモスの初期装備



カメのこうら

守備力 +33 / かっこよさ −15

買 2500G 売 1875G 錬 ──

装備可能者：チャモロ、アモス、仲間スライム

巨大な亀の甲羅を利用して作られた防具。背負うことで背面をガードし、革の胸当てをつけることで前面もカバーしている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

カルカドの町、ホルコッタの村
ボーンプリズナー、アイアンタートル、ディープバイター



ぎんのむねあて

守備力 +36 / かっこよさ +30

買 3200G 売 2400G 錬 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

貴金属である銀を用いて作られた美しい輝きを放つ胸当て。コンパクトな防具だが、急所である心臓をしっかりと守ることができる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

アークボルト城、カルカドの町、クリアベールの町（上／下）、フォーン城
のろいのカガミ



まどうしのローブ

守備力 +37 / かっこよさ +10

買 4200G 売 3150G 錬 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ

フードが特徴的な、呪文使いに好まれている魔法のローブ。攻撃呪文をかけられると、魔力が働いて受けるダメージを弱めてくれる。

特殊効果

メラ系、ギラ系、イオ系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

フォーン城、カルベローナの町



ふしぎなボレロ

守備力 +40 / かっこよさ −50

買 ── 売 ── 錬 ──

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

魔法がかけられた丈の短い羽織ものに、マントがついている。呪文を受けるとその魔力を吸収して、羽織る者に還元することがある。

特殊効果

自分以外が唱えた呪文を受けると6回に1回の割合で、その呪文の消費MPと同じだけ自分のMPが回復する。

おもな入手場所

ランプのまおう
メダル王のごほうび（80枚）


Silver Mail

シルバーメイル

守備力 +43 / かっこよさ +40 ▶ +70

買 6300G 売 4725G▶5475G 鍛 4000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、仲間スライム

銀製のパーツで組み上げられたスタイリッシュな鎧。ていねいに磨かれた銀が光り輝き、攻撃呪文によるダメージを弱めてくれる。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを8減らす。

おもな入手場所
クリアベールの町(上／下)、ロンガデセオの町、ガンディーノ城下町
バーサクオーク


Magical Skirt

マジカルスカート

守備力 +45 / かっこよさ +35

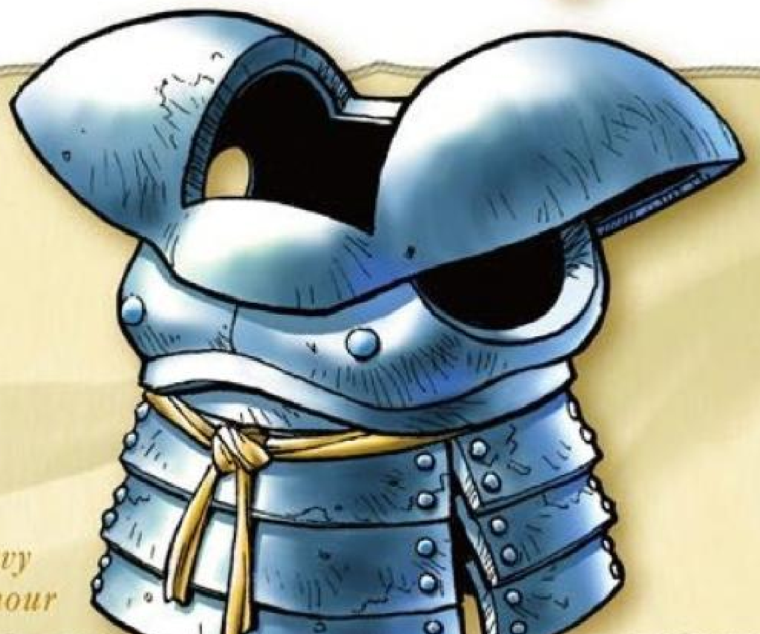
買 6700G 売 5025G 鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、仲間スライム

女性やスライム系の魔物が好むオシャレな法衣。魔法の力が込められており、呪文で攻撃されたときに受けるダメージをやわらげる。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを20減らす。

おもな入手場所
カルベローナの町
海底神殿
エビルワンド


Heavy Armour

あつでのよろい

守備力 +50 / かっこよさ −30 ▶ +43

買 5000G 売 3750G▶3975G 鍛 1200G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

分厚い金属で成形された鎧で、炎や吹雪をある程度まで遮断してくれる。やや不格好で、デザイン面では改良の余地がありそうだ。

特殊効果
炎系、吹雪系のダメージを10減らす。

おもな入手場所
フォーン城、マウントスノーの村
沈没船


Magic Armour

まほうのよろい

守備力 +50 / かっこよさ +38 ▶ +61

買 7500G 売 5625G▶6000G 鍛 2000G

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

ミスリル銀から作られた、魔力に対する高い耐性を持つ鎧。さまざまな攻撃呪文の威力を弱めて、装備する者を守ってくれる。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを10減らす。

おもな入手場所
カルベローナの町



Shimmering Dress

ひかりのドレス

守備力 +55 かっこよさ +61

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

常にまばゆい光に包まれている、婦人用のゴージャスなドレス。その輝きは、唱えられた呪文を反射することもあるという。

特殊効果
自分以外が唱えた呪文を受けると3回に1回の割合で、その呪文を跳ね返す。

おもな入手場所
ベストドレッサーコンテストの賞品(ランク6)



Enchanted Armour

せいれいのよろい

守備力 +55 かっこよさ +35

買 7000G 売 ── 鍛 ──

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス

誰もが手にすることを夢見る、たいへん立派な鎧。精霊の不思議な力が宿っており、呪文によるダメージを緩和してくれる。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを10減らす。

おもな入手場所
ライフコッドの村(上)



Spiked Armour

やいばのよろい

守備力 +55 かっこよさ +15

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

自衛用の刃とトゲを肩当てや胸部に取りつけた、見た目にも威圧的な金属製の鎧。襲いかかってきた相手を傷つけることがある。

特殊効果
攻撃を受けると2回に1回の割合で、受けたダメージの約4分の1を相手に与える。

おもな入手場所
不思議な洞くつ



Dragon Mail

ドラゴンメイル

守備力 +60 かっこよさ +37 ▼ +72

買 12000G 売 9000G▸9375G 鍛 2000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

ドラゴンの鱗や皮をつなぎ合わせて作られた鎧。刃を通さないドラゴンの鱗の硬質さはそのままに、火にも強いという特性がある。

特殊効果
炎系のダメージを15減らす。

おもな入手場所
ダーマ南の井戸(下)、ロンガデセオの町、ガンディーノ城下町、ライフコッドの村(下)
ボーンファイター
テリーの初期装備



Flowing Dress

みずのはごろも

守備力 +65　かっこよさ +42

買 14800G　売 11100G　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

雨露の糸を聖なる織機にかけて織る、神秘的な羽衣。常に水煙に包まれているため、炎や熱から装備する者の身を守ってくれる。

特殊効果

メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを30減らす。

おもな入手場所

ダーマ南の井戸(下)、ロンガデセオの町、ライフコッドの村(下)、絶望の町

ホロゴースト



Platinum Mail

プラチナメイル

守備力 +66　かっこよさ +51

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

高い硬度と美しい輝きを兼ね備えたプラチナ製の鎧。磨き上げられたプラチナが、他者からの呪文による攻撃を弱める働きをする。

特殊効果

メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

ホルストック城

カジノの景品(3500枚)



Flame Armour

ほのおのよろい

守備力 +70　かっこよさ +33 ▼ +55

買 15000G　売 11250G▸14250G　鍛 16000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

炎の魔力を帯びた不可思議な鎧。氷や冷気の力をともなう攻撃を感知すると、発熱してその威力を低減させ、装備する者を守る。

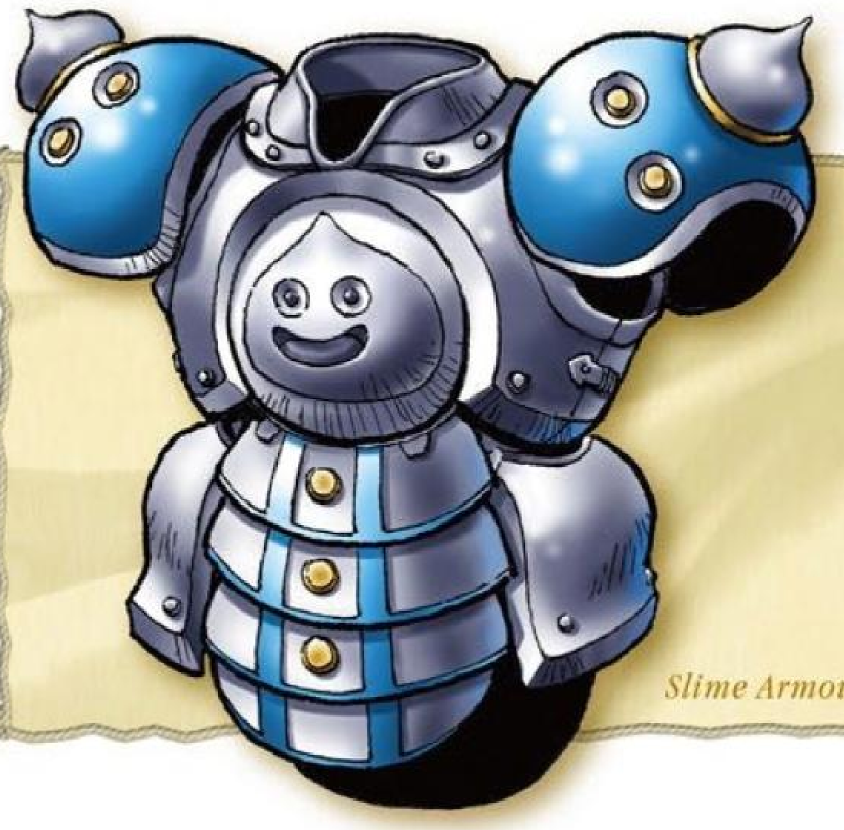
特殊効果

ヒャド系、吹雪系のダメージを20減らす。

おもな入手場所

ダーマ南の井戸(下)

じごくのほのお



Slime Armour

スライムアーマー

守備力 +70　かっこよさ +30

買 ──　売 6000G　鍛 ──

装備可能者：チャモロ、仲間スライム

スライムのモチーフが彫り込まれた鎧。人間用の形をしているが、スライム系の魔物が着ると魔物の体に合わせた形状に変化する。

特殊効果

(なし)

おもな入手場所

スライム格闘場

スライム(合体)、ぶちベホマラー

スライム格闘場の賞品(Dランク)


Sacred Armour

しんぴのよろい

守備力	かっこよさ
+75	+55

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：主人公 ハッサン ミレーユ バーバラ チャモロ テリー アモス

戦いの最中に装備者の傷を癒す神秘的な鎧。見た目は華奢な装身具のようだが、実際は重厚な鉄鋼製の鎧よりも堅牢な守備力を誇る。

特殊効果
1ターンごとにHPを30回復する。

おもな入手場所
謎の洞くつ
メダル王のごほうび(60枚)


Princess's Robe

プリンセスローブ

守備力	かっこよさ
+85	+72

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：ミレーユ バーバラ

あらゆる攻撃から女性の身を守る、優美なシルエットのローブ。なかでも攻撃呪文に対する守りの固さは、特筆すべきものがある。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを30減らす。

おもな入手場所
デスタムーアの城


Demon Armour

まじんのよろい 呪

守備力	かっこよさ
+85	+12

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：ハッサン テリー アモス ドランゴ 仲間スライム

いにしえの魔神が身につけた鎧で、炎に強い素材で作られている。しかし、装備する者の動作を極端に鈍くする呪いがかけられている。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを15減らす。自分のすばやさが0になる。

おもな入手場所
ひょうたん島
だいまじん


Ende's Armour

エンデのよろい

守備力	かっこよさ
+90	+17 ▼ +66

買 ── 売 ── 鍛 10000G

装備可能者：主人公 ハッサン テリー アモス 仲間スライム

偉大なる防具職人クラーク・エンデが、匠の技を駆使して作り上げた鎧。氷や冷気による攻撃をやわらげる特性が備わっている。

特殊効果
ヒャド系、吹雪系のダメージを20減らす。

おもな入手場所
絶望の町 ※

※ エンデのよろい、エンデのたて(P.507)、エンデのかぶと(P.513)のうち、いずれかひとつを入手できる。



Gigant Armour

ギガントアーマー

守備力	かっこよさ
+92	+15 ▼ +77

買 23000G　売 17250G▶21000G　鍛 20000G

装備可能者：ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

巨人族の戦士が愛用する大型の鎧を、人間用に仕立て直したとされる鎧。炎や吹雪に耐性のある素材が使われているらしい。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

絶望の町、欲望の町



Angel's Leotard

てんしのレオタード

守備力	かっこよさ
+95	+88

買 ——　売 ——　鍛 ——

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、仲間スライム

守護天使から庇護を受けていることを暗示する羽飾りが印象的なレオタード。聖なる力が即死をもたらす闇の力を弱めてくれる。

特殊効果

ザキ系の効果を受ける割合を半分に減らす。

おもな入手場所

？？？



Dragon Robe

ドラゴンローブ

守備力	かっこよさ
+95	+60

買 ——　売 ——　鍛 ——

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、ドランゴ

胸元にあしらわれた竜の顔に、ドラゴンの力を宿したローブ。炎や吹雪に強いというドラゴンの特性をそのまま備えている。

特殊効果

メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系のダメージを30減らす。

おもな入手場所

欲望の町



Mirror Armour

ミラーアーマー

守備力	かっこよさ
+95	+50

買 30000G　売 22500G　鍛 ——

装備可能者：主人公、テリー、アモス、仲間スライム

表面が鏡のように磨きあげられた鎧で、光を反射して常にまぶしい輝きを放っている。その輝きにより、呪文を跳ね返すことがある。

特殊効果

自分以外が唱えた呪文を受けると3回に1回の割合で、その呪文を跳ね返す。

おもな入手場所

欲望の町



メタルキングよろい

守備力	かっこよさ
+115	+45

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

メタルキングから採れるとされる硬い金属で作られた鎧で、入手することは非常に困難。炎や吹雪に対する耐性が備わっている。

特殊効果
炎系、吹雪系のダメージを25減らす。

おもな入手場所
カジノの景品（150000枚）



オルゴーのよろい

守備力	かっこよさ
+80 ▼ +100	+32 ▼ +80

買 ―― 売 ―― 鍛 20000G

装備可能者：主人公

ハートのような印が刻まれた伝説の鎧。装備者の傷を次第に癒していく効果があるほか、炎による攻撃を防ぐ力も宿している。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを35減らす。8歩歩くごとにHPが1回復する。

おもな入手場所
？？？

盾

盾は敵の攻撃を受け止め、ダメージを軽減させる防具。よろいと同じく直接攻撃を防ぐだけでなく、呪文による攻撃や炎・吹雪によるダメージを減らす効果がある盾も存在する。



おなべのフタ

守備力	かっこよさ
+2	−20

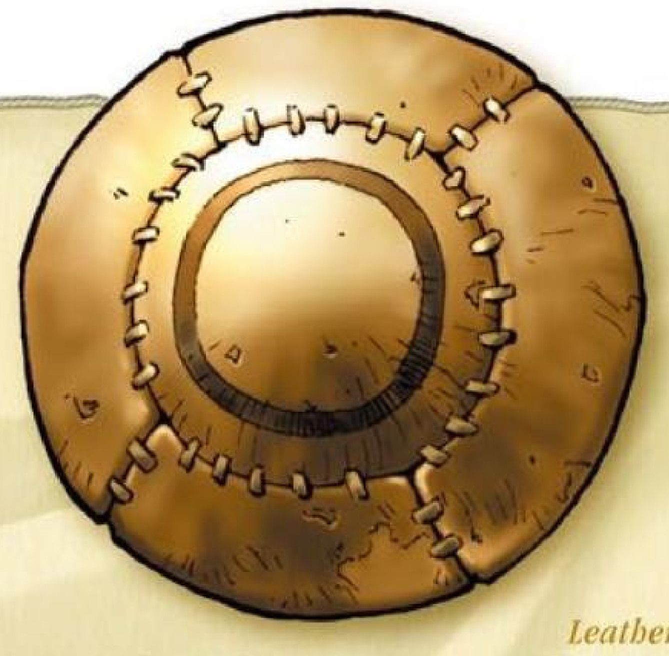
買 100G 売 30G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

一般家庭で使われるお鍋の蓋そのもの。そこそこ大きいため、夫婦ゲンカのときなど、身の危険を感じたときに使う人もいる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
マルシェの町（バザー）
ライフコッドの村（下）
エビラ



Leather Shield

かわのたて

守備力	かっこよさ
+4	+2

買 70G　売 52G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

持ち手のついた木の板に、丈夫な皮を貼りつけて作った軽くて携帯しやすい盾。打撃や斬撃などの衝撃を多少やわらげてくれる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上／下）、マルシェの町、レイドック城下町（上）
- シールドこぞう
- ハッサンの初期装備



Scale Shield

うろこのたて

守備力	かっこよさ
+7	+4

買 180G　売 135G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

大型のとかげから、簡単には切り裂けない硬いうろこを採取し、プレートの上に並べて貼りこんだ盾。軽量でとても扱いやすい。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- マルシェの町、レイドック城下町（上）、サンマリーノの町
- モンストルの町
- ビッグフェイス、さまようへいたい



Bronze Shield

せいどうのたて

守備力	かっこよさ
+11	+7

買 370G　売 277G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

中央に飾りがつけられている青銅製の大きな盾で、頑丈なぶん、ずっしりと重たい。量産品なので、わりと手に入れやすい。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- レイドック城下町（下）
- 川の抜け道



Iron Shield

てつのたて

守備力	かっこよさ
+16	+12

買 720G　売 540G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、仲間スライム

鉄製の強固な盾で、重量もあり、扱うにはそれなりの腕力が必要。炎や吹雪から受ける影響を、少しだけ緩和することができる。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを4減らす。

おもな入手場所

- トルッカの町、アモールの町（上／下）、ゲントの村、モンストルの町、アークボルト城
- アモスの初期装備



シルバートレイ

守備力	かっこよさ
+18	+23

買 ── 売 150G 鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、仲間スライム

酒場やカジノでバニーガールなどが使っているピカピカに磨かれた銀のお盆。いざというときには盾の代わりとしても使える。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ポセイドン城
ベストドレッサーコンテストの賞品（ランク1）



まほうのたて

守備力	かっこよさ
+20	+21 ▶ +38

買 5000G 売 3750G▶3937G 鍛 1000G

装備可能者：主人公、ハッサン、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス

魔力を秘めた青い石がはめ込まれた盾。相手が唱えた攻撃呪文を受け止めると魔法の力が発揮され、そのダメージを弱めてくれる。

特殊効果

メラ系、ギラ系、イオ系のダメージを8減らす。

おもな入手場所

アークボルト城、カルカドの町、クリアベールの町（上／下）、フォーン城、ロンガデセオの町、カルベローナの町
てっこうまじん



プラチナシールド

守備力	かっこよさ
+25	+40

買 ── 売 ── 鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、仲間スライム

高熱に強い貴金属として知られるプラチナ製の盾。大きな宝石や金による装飾が美しい。華奢に見えるが、扱うには腕力が必要だ。

特殊効果

メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを10減らす。

おもな入手場所

レイドック城（下）
まおうのランプ、オクトセントリー



ドラゴンシールド

守備力	かっこよさ
+30	+25 ▶ +47

買 ── 売 5325G▶5700G 鍛 2000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

盾の中央に竜の頭部がかたどられた盾。ドラゴンの鱗や皮を素材に作られており、丈夫なうえに炎や吹雪に強いという特性がある。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

テリーの初期装備、カジノの景品（2000枚）



Tempest Shield

ふうじんのたて 道

守備力	かっこよさ
+35	+18 ▶ +44

買 ―― 売 8250G▶9000G 鍛 4000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー

風の神様の加護を受けた不思議な盾。天にかざすとたちまち嵐が巻き起こり、魔物の群れを吹き飛ばしてくれることがある。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと敵全体を遠くへ飛ばす（ザキ系が効かない魔物には効かない）。

おもな入手場所

モンストル東の海底宝物庫、グレイス城（崩壊前）

エビルホーク



Flame Shield

ほのおのたて

守備力	かっこよさ
+40	+22 ▶ +45

買 17000G 売 12750G▶13875G 鍛 6000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ

炎の魔力が封じ込められた盾で、炎の力を象徴したデザインになっている。氷や吹雪にさらされると、発熱して冷気をやわらげる。

特殊効果

ヒャド系、吹雪系のダメージを20減らす。

おもな入手場所

ガンディーノ城下町



Power Shield

ちからのたて 道

守備力	かっこよさ
+45	+33

買 ―― 売 18750G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、仲間スライム

神秘的なパワーストーンがはめこまれている盾。戦いで傷を負った者が掲げると、石に秘められた力が発揮されたちまち傷を癒す。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと自分にベホイミの効果。

おもな入手場所

レイドックの井戸、？？？



Ogre Shield

オーガシールド

守備力	かっこよさ
+48 ▶ +65	−10 ▶ +50

買 20000G 売 15000G▶18000G 鍛 16000G

装備可能者：ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

巨人族の兵装と言い伝えられる巨大な盾。全身をカバーできるほどの大きさがあり、炎や吹雪にも強いという特徴を持っている。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを10減らす。

おもな入手場所

絶望の町



みかがみのたて

守備力	かっこよさ
+55	+38

買 33000G　売 24750G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、テリー、仲間スライム

ミスリル銀の表面を丹念に磨きあげて、鏡のように仕上げた盾。火炎や爆発の熱波を正面で受けると、衝撃を受け流してくれる。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを25減らす。

おもな入手場所
欲望の町
湖の穴



エンデのたて

守備力	かっこよさ
+60	+8 ▼ +42

買 ──　売 ──　鍛 10000G

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、ドランゴ、仲間スライム

腕利きの防具職人クラーク・エンデが丹精を込めて作りあげた特別製の盾。秘伝の製法により、高熱に対する耐性が備わっている。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを15減らす。

おもな入手場所
絶望の町 ※



はめつのたて　呪

守備力	かっこよさ
+62	+5

買 5300G　売 3975G　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

不気味なオーラを漂わせている盾。守備力は高いものの、自然の力や呪文による攻撃を、増幅させてしまう呪いがかけられている。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系のダメージを50増やす。

おもな入手場所
欲望の町
牢ごくの町
マミーウィスプ、ずしおうまる



メタルキングのたて

守備力	かっこよさ
+70	+40

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、チャモロ、テリー、アモス、仲間スライム

メタルキングから採れるという特別な金属、メタリウムで作られている盾。他者が放つ攻撃呪文に対しての抵抗力がかなり高い。

特殊効果
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系のダメージを30減らす。

おもな入手場所
スライム格闘場の賞品（Gランク）

※ エンデのよろい（P.501）、エンデのたて、エンデのかぶと（P.513）のうち、いずれかひとつを入手できる。



Sphida's Shield

スフィーダのたて 道

守備力	かっこよさ
+65	+35

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者: 主人公

剣の印が刻まれた伝説の盾。冷気をともなう攻撃を緩和する力を宿している。また天にかざすと、呪文から装備者を守ってくれる。

特殊効果

ヒャド系、吹雪系のダメージを30減らす。戦闘中に道具として使うと自分にマホターンの効果。

おもな入手場所

???

かぶと

頭部への攻撃の威力をやわらげるための防具。幻惑や催眠など、脳や精神に異常をきたす状態変化を防ぐものがあるほか、帽子には特別な効果が付加されているものもある。



Leather Hat

かわのぼうし

守備力	かっこよさ
+2	+2

買 65G 売 48G 鍛 ――

装備可能者: 主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ

かわのよろいと同じ製法で作られた帽子に、日除け用の薄手の革をつけたもの。屋外活動する人々に親しまれているポピュラーな品。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ライフコッドの村（上）、マルシェの町、レイドック城下町（上）、サンマリーノの町
- ライフコッドの村（上）
- アロードッグ
- チャモロの初期装備



Pointy Hat

とんがりぼうし

守備力	かっこよさ
+3	−2

買 70G 売 52G 鍛 ――

装備可能者: チャモロ、仲間スライム

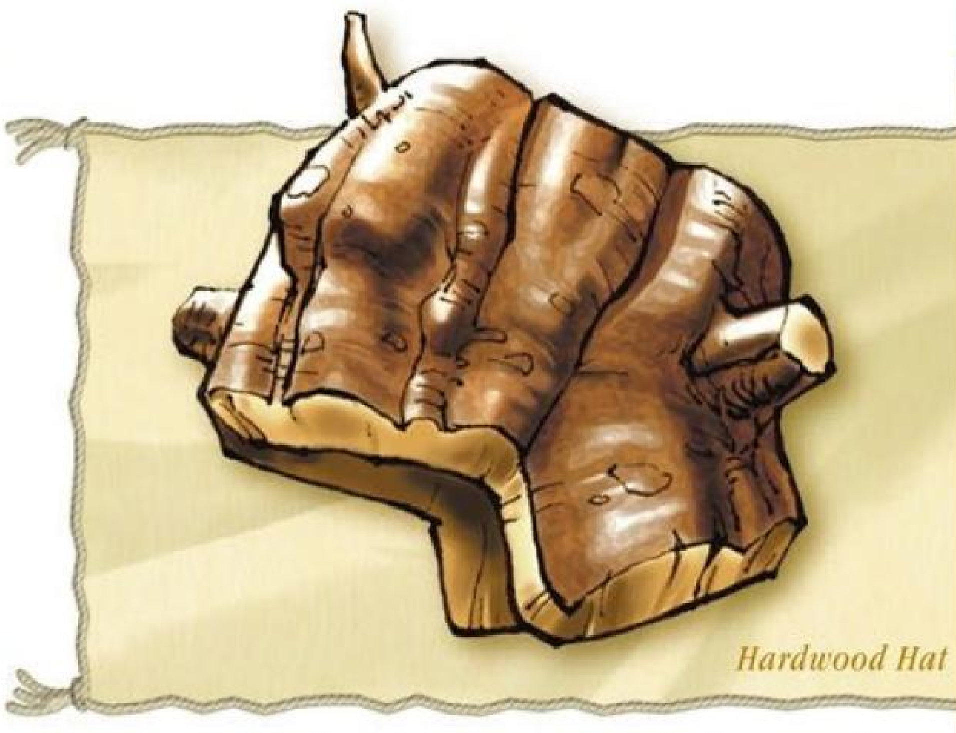
手工芸品といった趣がある先のとがった小さな帽子。ちょっと奇妙な形をしているが、スライム系の魔物たちにはよく似合う。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ダーマ神殿（上）
- ゲントの村
- たまねぎマン



きのぼうし

守備力	かっこよさ
+6	−15

買 120G　売 90G　鍛 ——

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ

堅い木の幹から切り出された木材の中身をくりぬき、頭にかぶることができるように仕立てた簡易的な防具。軽度の衝撃を緩和する。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ライフコッドの村（上）、レイドック城下町（上）、サンマリーノの町
きこりの家、トルッカの町
ドッグスナイパー



かいがらぼうし

守備力	かっこよさ
+7	+3

買 250G　売 187G　鍛 ——

装備可能者：チャモロ、アモス、ドランゴ、仲間スライム

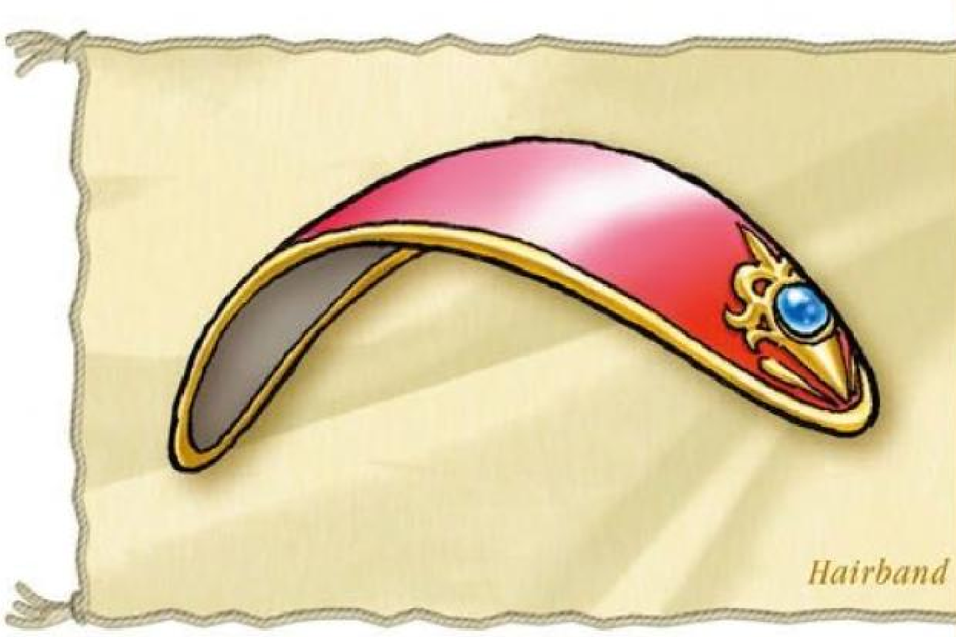
大型の巻貝の殻をそのまま利用した防具。マリンスライムやスライムつむりがかぶっている貝殻と同種のものと見られている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

モンストルの町、カルカドの町、ペスカニの村
マリンスライム



ヘアバンド

守備力	かっこよさ
+7	+10

買 150G　売 112G　鍛 ——

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

硬質な素材で作られた女性用のかわいい髪飾り。屋外のさまざまな刺激から、デリケートな髪や頭皮を保護する機能的な一面もある。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

クリアベールの町（下）
ポルテの館
バーバラの初期装備



けがわのフード

守備力	かっこよさ
+11	+13

買 400G　売 300G　鍛 ——

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、ドランゴ

しなやかでフカフカの毛皮を縫製して、フード状にしたもの。頭から肩までを広くおおいそのクッション性で衝撃を吸収する。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

アモールの町（上／下）、ホルコッタの村
サンマリーノの町、マウントスノーの村
ケダモン



Silver Tiara

ぎんのかみかざり

守備力	かっこよさ
+14	+25

買 450G　売 337G　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

見とれるほど美しい細工の施された銀製の髪どめ。重い兜を着用できない女性冒険者にとって、頭部を守る防具として頼りになる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ゲントの村、カルカドの町、クリアベールの町（下）
レイドック城（上）



Iron Helmet

てつかぶと

守備力	かっこよさ
+16	+15▼+26

買 1100G　売 825G▸900G　鍛 400G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

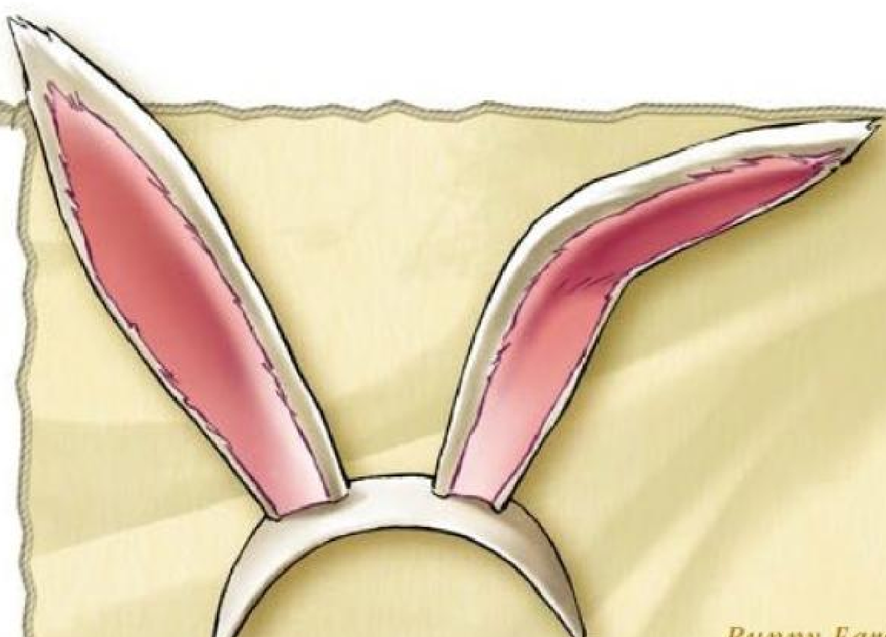
城の兵士にも支給されている一般的な鉄製の兜。硬質でずっしりと重たいぶん、打撃や斬撃から頭部をしっかり守ってくれる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

トルッカの町、アモールの町（上／下）、ゲントの村、モンストルの町、クリアベールの町（上／下）
地底魔城
アクアハンター、たこつぼこぞう



Bunny Ears

うさみみバンド

守備力	かっこよさ
+20	+15

買 750G　売 562G　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、ドランゴ、仲間スライム

おもにバニーガールの衣装として使われている。キュートな見た目で相手の気をそらして直撃を免れることで、頭部を保護する。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ライフコッドの村（下）
アモールの町（上）
デスホール



Echo Hat

やまびこのぼうし

守備力	かっこよさ
+25	+2

買 ──　売 ──　鍛 ──

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

呪文を操る冒険者が手にすることを夢見る憧れの帽子。唱えた呪文がやまびことなって繰り返されるという不思議な力を秘めている。

特殊効果

戦闘中、唱えた呪文が2度発動する（ミナデイン、メガンテ、ドラゴラム、アストロン、メガザル、パルプンテは除く）。

おもな入手場所

？？？
メタルキング、ブースカ



てっかめん

守備力	かっこよさ
+25	−10 ▼ +35

買 3500G　売 2625G▸2850G　鍛 1200G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

頭部を包む兜に、顔面をおおい隠す鉄の仮面を取りつけた防具。首まで守ることができるデザインで、高い守備力を誇っている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

アークボルト城、クリアベールの町（上／下）、フォーン城、ダーマ南の井戸（下）、ロンガデセオの町、カルベローナの町
ムドーの城
ヘルパイレーツ　アモスの初期装備



かぜのぼうし　道

守備力	かっこよさ
+28	+8

買 ――　売 3750G　鍛 ――

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

不思議な力を宿している帽子。放り投げると風のように軽く舞い上がり、過去に訪れたことのある場所へ一瞬にして運んでくれる。

特殊効果

移動中に道具として使うとルーラの効果。

おもな入手場所

ウインドマージ
スライム格闘場の賞品（Aランク）



しあわせのぼうし

守備力	かっこよさ
+35	−17

買 ――　売 ――　鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、チャモロ、仲間スライム

呪文を得意とする冒険者に重宝されている奇抜なデザインの帽子。かぶって歩くと、消耗したはずの魔力が次第にみなぎってくる。

特殊効果

8歩歩くごとにMPが1回復する。

おもな入手場所

はぐれメタル
ベストドレッサーコンテストの賞品（ランク8）



プラチナヘッド

守備力	かっこよさ
+38	+42

買 ――　売 ――　鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

プラチナ製の高貴な兜。高い守備力を誇るだけでなく、プラチナメイルやプラチナシールドと共通性のあるデザインが優美な逸品。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

テリーの初期装備、ベストドレッサーコンテストの賞品（ランク5）



Slime Helmet

スライムメット

守備力	かっこよさ
+40	+12

買 2000G　売 1500G　鍛 ――

装備可能者：チャモロ、仲間スライム

スライムのとんがった頭部にフィットするよう、研究開発が重ねられた防具。頭部の形さえ合えば人間でも装備することができる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ダーマ南の井戸（下）
メタルスライム（合体）、スライムベホマズン



Thinking Cap

ちりょくのかぶと

守備力	かっこよさ
+40	+21

買 13000G　売 9750G　鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

英知が詰まった宝石がはめ込まれている冠形の兜。着用すると賢人としての威厳がたちまち備わり、知性が研ぎ澄まされる。

特殊効果

自分のかしこさが15上がる。

おもな入手場所

ダーマ南の井戸（下）、絶望の町



Golden Tiara

おうごんのティアラ

守備力	かっこよさ
+45	+50

買 ――　売 ――　鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

神聖な宝石で飾られた女性用の純金製の冠。息の根を止める呪文や心身に変調をきたす呪文を、聖なる力で防ぐことがある。

特殊効果

ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、メダパニ系の効果を受ける割合を8分の1に減らす。

おもな入手場所

デスタムーアの城



Great Helm

グレートヘルム

守備力	かっこよさ
+50	+30 ▼ +47

買 25000G　売 18750G▸22500G　鍛 20000G

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

魔界の職人が魔族の兵士のために作ったとされる大兜。とても頑丈な作りで、頭頂部の勇壮な羽根飾りが、見る者を畏怖させる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

欲望の町



エンデのかぶと

守備力	かっこよさ
+55	+15 → +40

買 ―― 売 ―― 鍛 10000G

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

防具職人であるクラーク・エンデが真心をこめて作ったもの。兜としては比較的軽量なうえ、とても高い守備力を誇っている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

絶望の町 ※



メタルキングヘルム

守備力	かっこよさ
+70	+38

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

最高峰の硬度を誇るメタリウムから作られた兜。精神に悪影響をきたす呪文や、息の根を止める呪文から装備者を守る働きをする。

特殊効果

ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、メダパニ系の効果を受ける割合を4分の1に減らす。

おもな入手場所

サタンジェネラル
メダル王のごほうび(70枚)



セバスのかぶと

守備力	かっこよさ
+45 → +50	+24 → +45

買 ―― 売 ―― 鍛 16000G

装備可能者：主人公

太陽のような印が刻まれた伝説の兜。息の根を止める呪文や、心身の調子に異変をもたらす呪文への抵抗力が備わっている。

特殊効果

ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、メダパニ系の効果を受ける割合を8分の1に減らす。

おもな入手場所

？？？

上級者への階段　たたき直すとかっこよさ以外の能力値も上がる装備品

おしゃれなかじやでたたき直すと、ほとんどのアイテムはかっこよさだけが上昇する。しかしラミアスのつるぎ、オルゴーのよろい、オーガシールド、セバスのかぶとの4つは、武器なら攻撃力、防具なら守備力も同時に強化されるのだ。しかもラミアスのつるぎは2回強化できる。かなりの戦力アップにつながるので、手に入ったら強化しておこう。



←たたき直す値段は高めだが、特殊効果はそのままに能力値とかっこよさがアップする。

※ エンデのよろい(P.501)、エンデのたて(P.507)、エンデのかぶとのうち、いずれかひとつを入手できる。

装飾品

装飾品には指輪やブレスレットなど、装備することでかっこよさが上がるものが多い。また、すばやさや、微量ながら守備力が上がるものがあるので戦闘の助けにもなるはずだ。





Antique Ring

おばさんのゆびわ

守備力	かっこよさ
+2	−20

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、テリー

レイドックの城下町に住むおばさんが、井戸に落としてしまった指輪。派手に輝くガラス玉が目を引く、やや流行遅れのデザインだ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

レイドック城下町（上）



Gold Ring

きんのゆびわ

守備力	かっこよさ
+5	+5

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、テリー、ドランゴ、仲間スライム

純金製のシンプルな指輪。身につけると守りの力が高まり、見た目も少しよくなる。貴重なため、お店に売ることはできない。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

アークボルト北東の民家南
おどるほうせき
試練の塔



Agility Ring

はやてのリング

すばやさ	かっこよさ
+30	+18

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー

現在は世界を旅するトレジャーハンターが所有しているとウワサされる指輪。身につけると、鳥のように動作が機敏になる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

北の洞くつ（上）


Prayer Ring

いのりのゆびわ

道

守備力	かっこよさ
+5	+22

買 ―― 売 2250G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、テリー、仲間スライム

祈りを捧げることにより、聖なる力を呼び覚ます指輪。祈祷した者の魔力をいくらか回復する奇跡を起こすが、やや壊れやすい。

特殊効果

道具として使うと自分のMPを20～30回復させる。8回に1回の割合で崩れ去る。

おもな入手場所

- ガンディーノ城下町、カルベローナの町
- あんこくまどう、ホイミスライム
- カジノの景品(5000枚)、トルッカの町 ※


Gospel Ring

ゴスペルリング

守備力	かっこよさ
+15	+30

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

神の祝福を受けた指輪で、聖なる力で魔物を遠ざけることができる。信仰心の深さにかかわらず、誰でも身につけることが可能だ。

特殊効果

装備していると移動中に敵と遭遇しない。

おもな入手場所

- ダーマ神殿(上)


Gold Bracelet

きんのブレスレット

守備力	かっこよさ
+15	+20

買 350G 売 262G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、ドランゴ、仲間スライム

一般のお店に流通している純金製の腕輪。比較的安く手に入れることができるうえ、急所である手首をしっかりと守ってくれる。

特殊効果

(なし)

おもな入手場所

- トルッカの町、アークボルト城
- ガンディーノ城


Megazal Bracer

メガザルのうでわ

守備力	かっこよさ
+10	+25

買 ―― 売 3750G 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

中央の石には魔力が封じられ、台座にはメガザルの呪文が刻み込まれた腕輪。装備者が絶命すると、呪文の力が発揮され消滅する。

特殊効果

装備者がチカラつきるとメガザルの効果。効果を発動すると砕け散る。

おもな入手場所

- ポセイドン城
- メガザルロック
- カジノの景品(20000枚)

※ この町の事件の解決のしかたによってもらえることがある。



Megante Bracer

メガンテのうでわ

かっこよさ
+10

買	売	鍛
—	7500G	—

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

聖なる十字架と不吉な髑髏の装飾にメガンテの呪文を封じた腕輪。装着した者が命を落とした瞬間に砕け散り、呪文が発動する。

特殊効果

装備者がチカラつきるとメガンテの効果。効果を発動すると砕け散る。

おもな入手場所

- 欲望の町
- ばくだんいわ
- カジノの景品（5000枚）



Meteorite Bracer

ほしふるうでわ

すばやさ	かっこよさ
×2	+15

買	売	鍛
—	—	—

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

いにしえより宝物として扱われている不思議なブレスレット。身につけると身軽になり、動作が劇的に俊敏になると言われている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- アモールの町（下）



Restless Heart

くじけぬこころ

守備力	かっこよさ
+15	+9

買	売	鍛
—	—	—

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー

ハートがかたどられたブローチ状の宝飾品。身につけると、試練に立ち向かっていく強い心と身体を手にすることができるという。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- 試練の塔 ※
- キングスライム



Lucida Shard

ほしのかけら

道

かっこよさ
+10

買	売	鍛
—	—	—

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

天から落ちてきたと言われる石の破片をペンダントに仕立てたもの。石の波動により、対峙する魔物を混乱におとしいれることがある。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと敵1体にメダパニの効果。

おもな入手場所

- グランマーズの館
- メダパニとかげ

※ 試練の進めかたによっては入手できないことがある。



しんじつのオーブ

守備力 +10 ／ かっこよさ +30

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー

魔王が創り出すまやかしを打ち破り、この世界の真の姿を示すと伝えられる宝玉。大賢者がそのありかを知っているらしい。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

牢ごくの町



デセオのパス

かっこよさ +45

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー

ならず者たちの町へ入るのに必要な通行証。美しい女性のレリーフに紐を通したもので、装飾品としての価値も認められている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

マウントスノーの村



ふるびたパイプ

かっこよさ +15

買 ―― 売 ―― 鍛 ――

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー

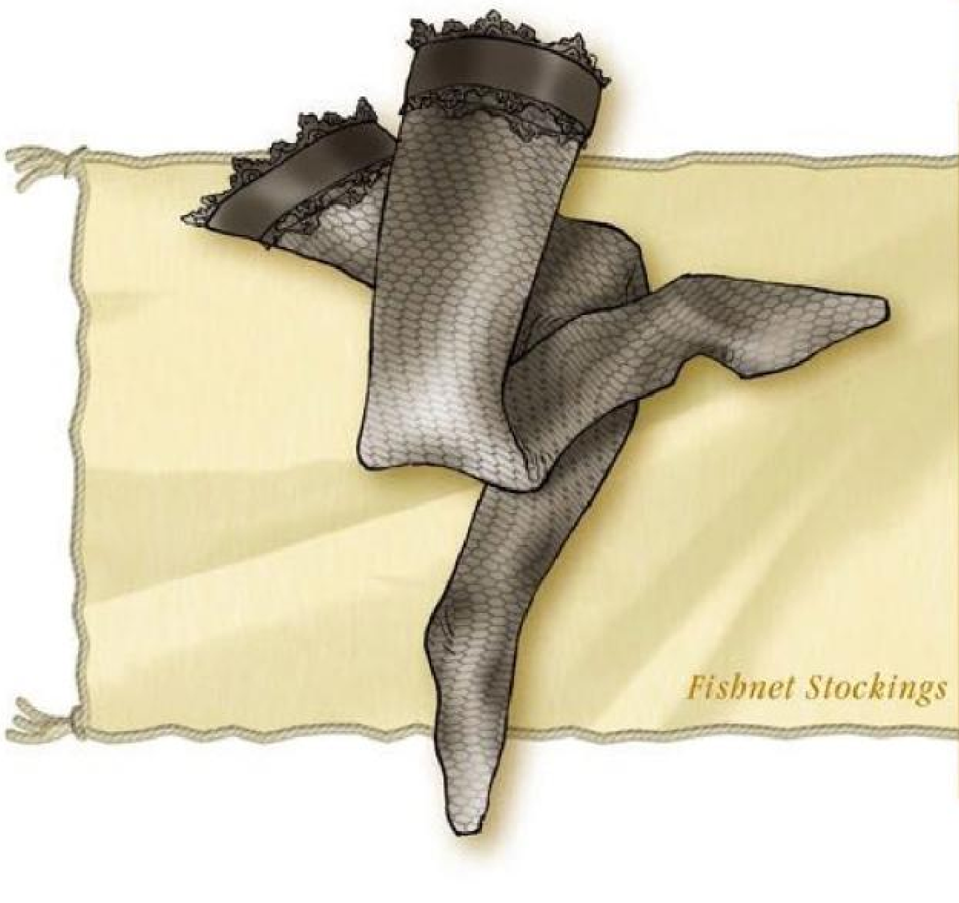
防具職人クラーク・エンデ愛用のパイプで、若い頃に愛妻から贈られた想い出の品。大人のシブさとかっこよさを演出できる一品だ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

絶望の町



あみタイツ

守備力 +5 ／ かっこよさ +40

買 3200G 売 2400G 鍛 ――

装備可能者：ミレーユ、バーバラ

黒いシルクの糸で編みあげられた婦人用のセクシーなタイツ。バニーガールスタイルを気取るには、欠かせない装飾小物のひとつだ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ダーマ南の井戸（下）、欲望の町
ロンガデセオの町

おしゃれなバンダナ


Bold Bandana

守備力	かっこよさ
+5	+28

買 500G　売 375G　鍛 —

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、テリー、ドランゴ、仲間スライム

若者のファッションにアクセントを加えるカジュアルなバンダナ。頭や首などに巻いて使えば、一歩先のかっこよさを演出できる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ロンガデセオの町、欲望の町
- ライフコッドの村（下）
- いどまじん、いどまねき
- ベストドレッサーコンテストの賞品（ランク2）

ガラスのくつ


Glass Slippers

すばやさ	かっこよさ
−20	+45

買 —　売 600G　鍛 —

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、仲間スライム

履く者の見た目を引き立てる素敵な靴。破損しやすいガラス製であるうえ、ヒールも高いので履くと動きづらくなってしまう。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- 沈没船
- ベストドレッサーコンテストの賞品（ランク4）

ちょうネクタイ


Bow Tie

守備力	かっこよさ
+2	+33

買 2400G　売 1800G　鍛 —

装備可能者：主人公、ハッサン、チャモロ、テリー、アモス、ドランゴ、仲間スライム

紳士を一段とカッコよく見せてくれる、シルク100%の高級な蝶ネクタイ。フォーマルなタキシードと合わせると相性がいい。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ロンガデセオの町
- おばけうみうし、バットマジック

スライムピアス


Slime Earrings

攻撃力	かっこよさ
+5	+35

買 650G　売 487G　鍛 —

装備可能者：主人公、ミレーユ、バーバラ、テリー、仲間スライム

スライムのキュートなフィギュアが耳元で揺れるピアス。つけると耳のツボが刺激され、攻撃の威力がちょっぴり高くなる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ダーマ南の井戸（下）
- ポルテの館



ちからのルビー

攻撃力	かっこよさ
+20	+18

買 ― 売 2250G 鍛 ―

装備可能者：主人公、ハッサン、ミレーユ、バーバラ、チャモロ、テリー、仲間スライム

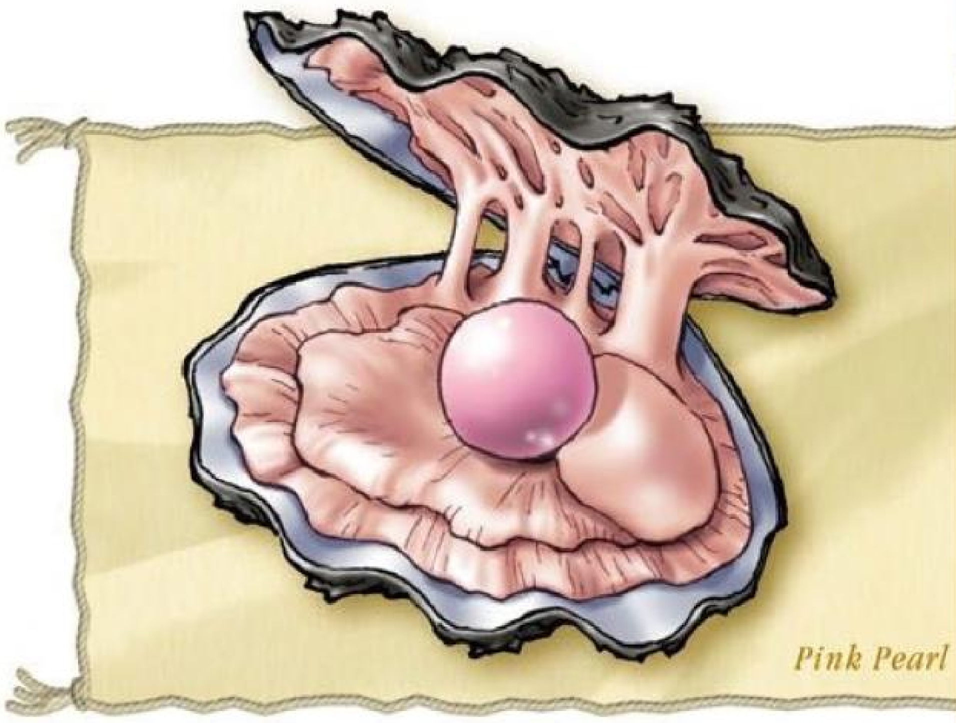
身につける者にパワーを与えてくれるミステリアスな宝石を、ブローチにしたもの。全身に力がみなぎり、攻撃の威力も高まる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ？？？
- メダル王のごほうび（25枚）



ピンクパール

かっこよさ
+40

買 1500G 売 1125G 鍛 ―

装備可能者：ミレーユ、バーバラ、仲間スライム

深い海の底で採取できると言われている、ピンク色に輝く珍しい真珠。これを身につけた女性やスライム系の魔物は輝いて見える。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ペスカニの村
- 海底神殿
- きりさきピエロ、マッドロブスター

知識のタネ 意外にも装備できる装飾品!?

とある試験の最後に手に入るくじけぬこころや、ならず者たちが住む町に入るために必要となるデセオのパス、そしてある町の老人が持っているふるびたパイプといったアイテムは、名前だけ見ると装備品には見えない。しかし、これらのアイテムは、じつは装飾品として装備できるのだ。くじけぬこころとふるびたパイプは冒険の途中で手放すことになるが、デセオのパスは最後まで持っていられるうえに、かっこよさが45も上がるので活用していこう。



←デセオのパスは、ガラスのくつと並び、かなりかっこよさが上がる装飾品だ。



←くじけぬこころは、キングスライムから入手すればずっと持っておける。



←ふるびたパイプも装備可能。しぶい輝きを放ち、かっこよさがアップする。

どうぐ

冒険に役立つ便利な品々。多くは道具屋で手に入るが、貴重なものもあるので使いどころを考えよう。



Medicinal Herb

やくそう

買 8G　売 6G

移動　戦闘

傷薬として一般的に使われる道具。即効性のある数種類の植物が調剤されている。

使ったときの効果

味方ひとりのHPを30～40回復させる。

おもな入手場所

各地　ねずこうもり、オニオーン、ファーラット、マンドラゴラ、おばけなめくじ、スライムなど



Antidotal Herb

どくけしそう

買 10G　売 7G

移動　戦闘

解毒剤として用いられる薬草。服用すると解毒作用が働き、猛毒さえも消し去る。

使ったときの効果

味方ひとりの毒や猛毒を解く。

おもな入手場所

各地　各地　バブルスライム、ヘルホーネット、ポイズンキャロット、ダンスキャロット



Moonwort Bulb

まんげつそう

買 30G　売 22G

移動　戦闘

満月の夜にのみ花を咲かせる薬草。服薬すると、マヒの症状を取り除いてくれる。

使ったときの効果

味方ひとりのマヒを解く。

おもな入手場所

各地　ホルコッタの村、ペスカニの村　おおイグアナ、ポイズンキラー、こうもりはくしゃく、ラリホーン、キラーモスなど



Holy Water

せいすい

買 20G　売 15G

移動　戦闘

教会で清めた聖なる力を宿す水。弱い魔物を遠ざけ、魔物に浴びせれば傷を負わせる。

使ったときの効果

トヘロスの効果。戦闘中は、敵1体に10～15(メタル系の魔物には1)のダメージ。

おもな入手場所

各地　各地　スライムベス、リップス、ギズモ、ぬけがらへい



Chimaera Wing

キメラのつばさ

買 25G　売 18G

移動　戦闘

キメイラから採れる羽根そのもの。羽に残る魔力で、一度訪れた場所へ飛んでいける。

使ったときの効果

移動中に使うとルーラの効果。

おもな入手場所

各地　各地

ガンコどり、キメイラ、メイジキメイラ、キラーグース、ウルトラキメイラ、フライングダック


Water of Amor

アモールのみず

買	売
120G	90G

移動　戦闘

清流として有名なアモール川の水。ミネラルが豊富で、飲むと疲れがとれる。

使ったときの効果
味方ひとりのHPを60～70回復させる。

おもな入手場所
アモールの町(上／下)
アモールの町(上／下)、ムドーの城
あくまのつぼなど


Magic Water

まほうのせいすい

買	売
—	150G

移動　戦闘

高位の僧侶によって清められた水。聖なる力が飲用した者の魔力を少量回復させる。

使ったときの効果
味方ひとりのMPを40～50回復する。戦闘中は、味方ひとりのMPを10～15回復する。

おもな入手場所
各地　ヘルビーストなど
カジノの景品(200枚)


Yggdrasil Leaf

せかいじゅのは

買	売
—	1125G

移動　戦闘

幻の神木に茂るという神秘の一葉。倒れた仲間の口に含ませると、生気がよみがえる。

使ったときの効果
味方ひとりを生き返らせ、HPを完全に回復させる。

おもな入手場所
ヘルクラウド城、ゼニスの城、天馬の塔　マッドロン
カジノの景品(1000枚)


Yggdrasil Dew

せかいじゅのしずく

買	売
—	—

移動　戦闘

幻の神木から採れる樹液。薬効成分が、行動をともにする仲間全員の体力を回復する。

使ったときの効果
味方全員(馬車内の仲間を含む)のHPを完全に回復させる。

おもな入手場所
ゼニスの城


Sage's Stone

けんじゃのいし

買	売
—	—

移動　戦闘

偉大な賢者が錬金術で生み出したとされる石。天にかざすと、仲間全員の傷が癒える。

使ったときの効果
味方全員(馬車内の仲間を含む)のHPを50～60ずつ回復させる。使ってもなくならない。

おもな入手場所
ベストドレッサーコンテストの賞品(ランク7)


Sands of Time

ときのすな

買	売
—	—

移動　戦闘

時間を操る不思議な砂。魔物との戦いのさなかに使うと、遭遇した瞬間に戻る。

使ったときの効果
戦闘がはじまったときまで時間をもどす。使ってもなくならない。

おもな入手場所
メダル王のごほうび(50枚)



Seed of Life

いのちのきのみ

買 —— 売 26G

移動 戦闘

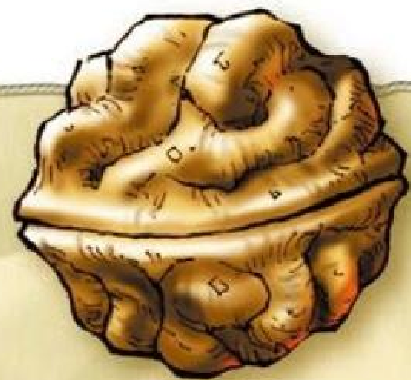
栄養分をたっぷり蓄えて結実した生命力あふれる木の実。食べると体力が上昇する。

使ったときの効果

味方ひとりの最大HPを4〜6増加させる。

おもな入手場所

各地　ミミック、ポイズンゾンビ、じごくのもんばん、ブラストなど
トルッカの町 ※1



Seed of Magic

ふしぎなきのみ

買 —— 売 30G

移動 戦闘

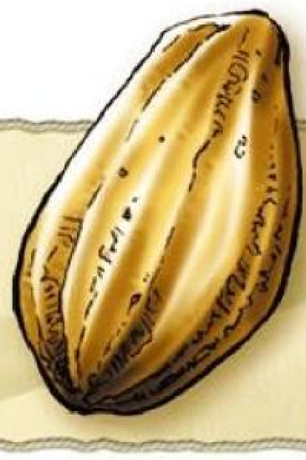
呪文を使う人々に重宝されている木の実。食べると体内にためておける魔力が増える。

使ったときの効果

味方ひとりの最大MPを3〜5増加させる。

おもな入手場所

各地　ムドー(1回目)、ミラルゴ、あくまのカガミ、ようじゅつし、イーブルフライなど



Seed of Strength

ちからのたね

買 —— 売 22G

移動 戦闘

腕力を底上げする植物の種。戦士や武闘家たちの間では、貴重品として扱われている。

使ったときの効果

味方ひとりのちからを1〜3増加させる。

おもな入手場所

各地　ネルソン、デュラン、ガルシア、うごくせきぞうなど
レイドック城下町(上)



Seed of Defence

まもりのたね

買 —— 売 22G

移動 戦闘

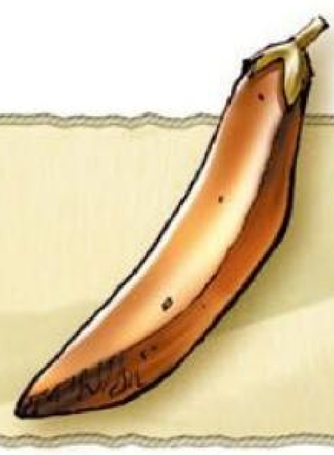
みのまもりを上げる種。服用すれば筋力やスタミナが増し打たれ強い身体へと変わる。

使ったときの効果

味方ひとりのみのまもりを3〜5増加させる。

おもな入手場所

各地　ツボック、ブラディーポ、ホリディ、シャドー、エビルポット、スライムつむりなど



Seed of Agility

すばやさのたね

買 —— 売 18G

移動 戦闘

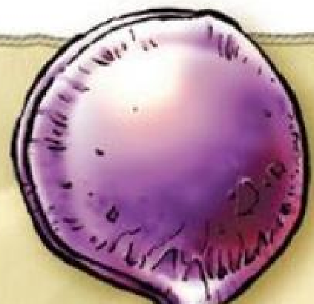
素早く行動できるようになる種。恒常的に瞬発力を高める薬効が認められている。

使ったときの効果

味方ひとりのすばやさを1〜3増加させる。

おもな入手場所

各地　ひとくいばこ、しれんその1、スカルガルー、マドハンド、ブチュチュンパ、ガマニアン



Seed of Wisdom

かしこさのたね

買 —— 売 15G

移動 戦闘

口にした者を知性豊かにする種。種に含まれる有効成分が、脳の働きを活発にする。

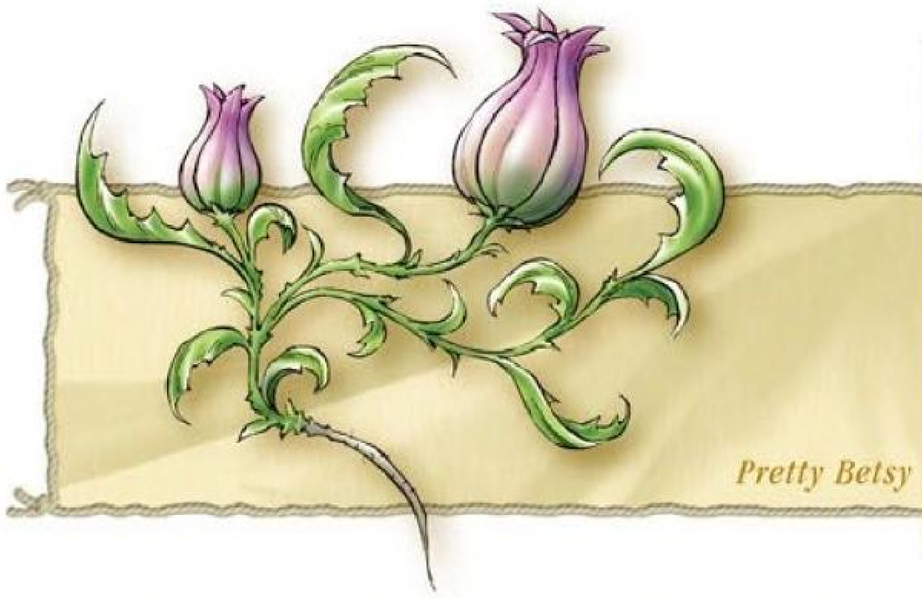
使ったときの効果

味方ひとりのかしこさを1〜3増加させる。

おもな入手場所

各地　スコット、バーニングブレス、ユニコーン、ヘルゼーエン、レジェンドホーン、しれんその3

※1 この町の誘拐事件の解決のしかたによってもらえることがある。



うつくしそう

買 — 売 37G
移動 戦闘

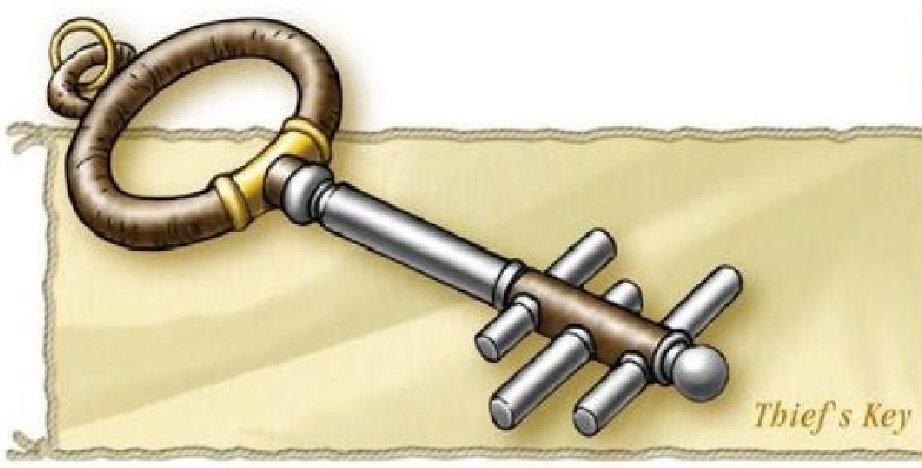
人の見た目に作用する草。煎じて飲むことで、秘められた魅力が引き出される。

使ったときの効果
味方ひとりのかっこよさを1増加させる。

おもな入手場所
各地
ブラッディハンド、ダークサタン、テンツク、ヒートギズモ

重要アイテム

冒険のカギを握り、新たな世界を広げてくれる重要な品々。売ったり買ったりはできない貴重品ばかりだ。



とうぞくのカギ

買 2000G ※2 売 150G
移動 戦闘

ならず者たちの間でポピュラーな鍵。仕組みの簡単な青色の扉を開けることができる。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
マルシェの町（バザー）、レイドック城下町（下）
ロンガデセオの町



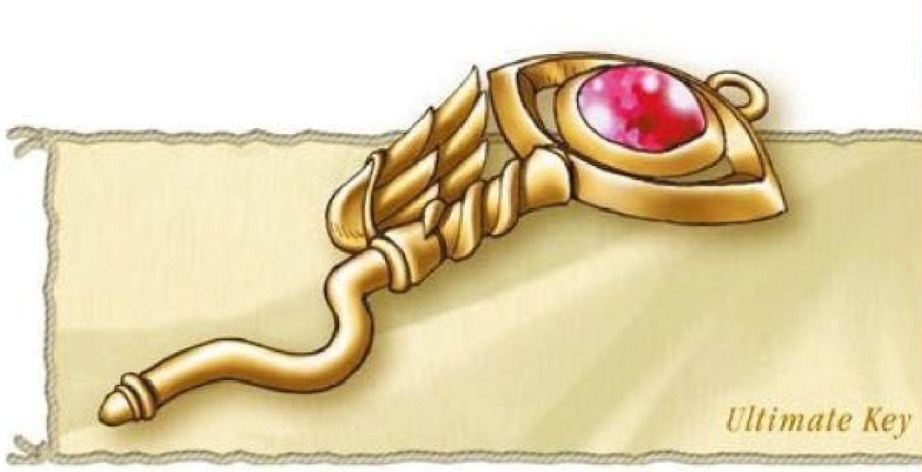
まほうのカギ

買 — 売 —
移動 戦闘

ホルストックの王族のみに開閉が許された扉をはじめ、赤色や青色の扉も開けられる鍵。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
ホルストック城



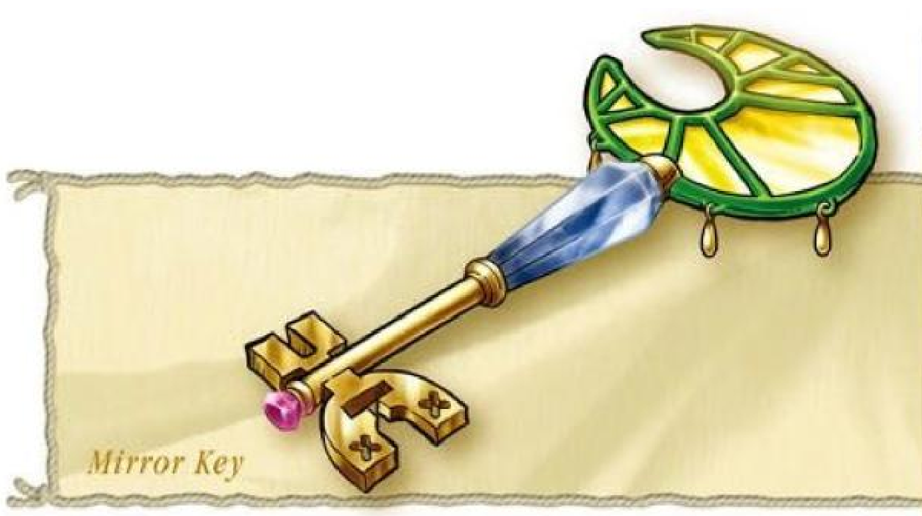
さいごのカギ

買 — 売 —
移動 戦闘

鍵穴に合った形状に自ら変化する不思議なカギ。ほとんどの扉を開けることができる。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
沈没船



かがみのカギ

買 — 売 —
移動 戦闘

三日月の飾りがついた鍵。とある塔の扉に施された封印を解くことができる。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
アモールの町（下）

※2 マルシェの町の1回目のバザーでは交渉をすると値段が安くなっていく。また、2回目のバザーでは200ゴールドで、バザー終了後は10ゴールドで買えることがある。下の世界のレイドック城下町では特定の時期から期間限定で200ゴールドで買える。



すいもんのカギ

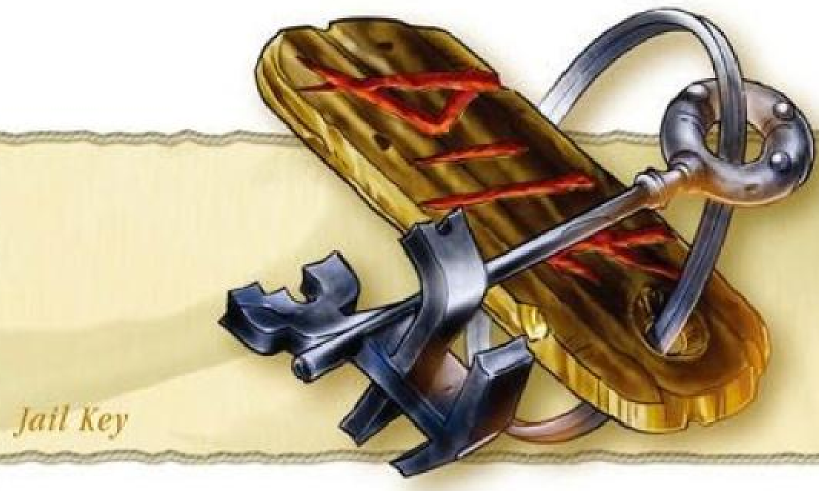
買 ── 売 ──

移動 戦闘

海峡にかかる水門を開けるための鍵。フォーン王が何代にもわたって管理している。

使ったときの効果
(特定の扉を開けるときに使う)

おもな入手場所
フォーン城



ろうごくのカギ

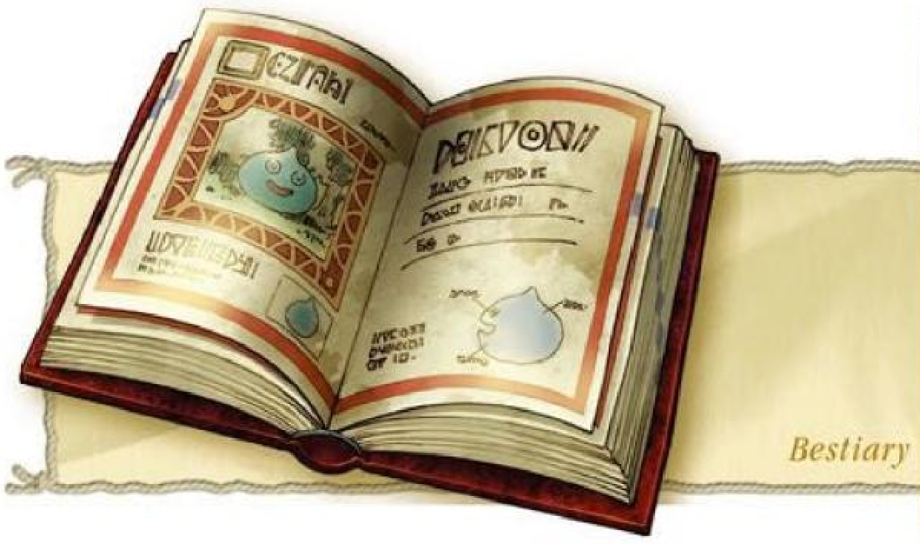
買 ── 売 ──

移動 戦闘

牢屋にかけられた錠前を開ける際に使う。鍵さえ合えば、いろいろな牢を開けられる。

使ったときの効果
(特定の扉を開けるときに使う)

おもな入手場所
牢ごくの町



モンスターずかん

買 ── 売 ──

移動 戦闘

出会った魔物たちの情報が自然に記録される不思議な本。町中で開けないほど大きい。

使ったときの効果
出会ったことのある魔物のデータを確認する。フィールドでのみ利用可能。

おもな入手場所
マルシェの町



むらのみんげいひん

買 ── 売 ※

移動 戦闘

ライフコッド特産の民芸品。村人の作る絹織物と木彫り細工が評判を呼んでいる。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
ライフコッドの村(上)



せいれいのかんむり

買 ── 売 ──

移動 戦闘

ライフコッドの祭りに欠かせない冠。マルシェの職人ビルテが製作を請け負っている。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
マルシェの町



つうこうしょう

買 ── 売 ──

移動 戦闘

レイドック城へ入るために必要な許可証。旅人は城の入口で門番に提示を求められる。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
ライフコッドの村(上)

※ マルシェの町の1回目のバザーでのみ売ることができる。値段は売る店によって変わる。


Dream Dew

ゆめみのしずく

買 ―― 売 ――
移動 戦闘

夢占い師が用いる真珠色の液体。目に見えない人の姿が見えるようになる力を宿す。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
夢見の洞くつ


Boarding Pass

じょうせんけん

買 50G 売 37G
移動 戦闘

サンマリーノの町とレイドック城の東にある船着場を結ぶ定期船に乗るための切符。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
サンマリーノの町、船着場


Ra's Mirror

ラーのかがみ

買 ―― 売 ――
移動 戦闘

真実を映しだすと言われている不思議な鏡。レイドック王がそのありかを探している。

使ったときの効果
モシャスで変身している敵1体をもとの姿にもどす。

おもな入手場所
？？？


Royal Missive

おうのしょじょう

買 ―― 売 ――
移動 戦闘

レイドック王が書いたゲント族への書状。字は下手だが、心のこもった文が胸を打つ。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
レイドック城（下）


Seeds of Reason

りせいのタネ

買 ―― 売 ――
移動 戦闘

高山植物の一種である理性の草の種。飲むとどんなときでも正気を保つことができる。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
北の山


Golden Pickaxe

おうごんのつるはし

買 ―― 売 ――
移動 戦闘

純金製の凝った装飾が施されたつるはし。岩や薄い壁、床を壊すことができる。

使ったときの効果
特定の岩壁などを壊せる

おもな入手場所
運命のカベ



ゆうきのかけら

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

運命のカベの頂上にある、勇気の岩から削り出された欠片。小さいながらも重みがある。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
運命のカベ



マーメイドハープ

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

人魚が所有しているとされる竪琴。海の上で奏でると、深い海の底へと導いてくれる。

使ったときの効果
船に乗っているときに使うと、海底に行けるようになる。

おもな入手場所
人魚の集う岩場



すなのうつわ

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

カルベローナの民だけが扱える道具。こぼれた時の砂を集めることができる。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
海底神殿



きれいなじゅうたん

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

美しい刺繍が施された絨毯。魔力が残っているものの、今は本来の力を失っている。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
ベストドレッサーコンテストの賞品（ランク3）



まほうのじゅうたん

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

幻の魔法都市カルベローナで作られた美しい絨毯。上に乗って空を飛ぶことができる。

使ったときの効果
じゅうたんに乗って低空を飛べる。

おもな入手場所
カルベローナの町



ぎしきのそなえもの

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

伝説の悪魔を呼び出す儀式に必要な供物。材料はヘビのスープとカエルのひものだ。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
グレイス城（崩壊前）



てんまのたづな

買	売
──	──

移動 / 戦闘

空飛ぶ天馬の潜在能力を引き出せる手綱。手にした者は天馬を自在に操れるという。

使ったときの効果
ペガサスに乗る。

おもな入手場所
天馬の塔



エンデのどうぐ

買	売
──	──

移動 / 戦闘

防具職人エンデが命より大切にしていた仕事道具で、かなり使いこまれている。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
ザクソンの村



へいしのふく4つ

買	売
──	──

移動 / 戦闘

牢ごくの町の兵士に支給されている制服と武具。身につければ兵士に変装できそうだ。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
牢ごくの町



ドラゴンのさとり

買	売
30000G	──

移動 / 戦闘

ドラゴンへの道を開くための書。ドラゴンとして生きるための心得が綴られている。

使ったときの効果
ドラゴンに転職できるようになる。

おもな入手場所
デスコッドの村
デスタムーアの城
メダル王のごほうび（90枚）、スライム格闘場の賞品（Hランク）



はぐれのさとり

買	売
──	──

移動 / 戦闘

はぐれメタルへの道が記された書。どこにあるのかはわかっておらず、入手は困難。

使ったときの効果
はぐれメタルに転職できるようになる。

おもな入手場所
？？？
？？？



大商人のアイテム入手虎の巻！

だいしょうにんのアイテムにゅうしゅとらのまき！

冒険をしていると、さまざまなアイテムを手にすることになる。よりたくさんのアイテムを集めて、ふくろをめずらしいもので埋めつくす方法を伝授しよう。



アイテムをたくさん集める旅に出発だ！

アイテムを手に入れる方法は、大きく分けて4つある。お店で買ったり町やダンジョンで見つけたりするほか、魔物が落としたり、カジノやスライム格闘場に寄り道することで手に入ることもあるのだ。ほとんどのアイテムは、本書のアイテムチェックシートやアイテム大事典を参照すれば見つけられるはず。これまで訪れたことのない場所に行ったり、寄り道をしたりして、冒険を楽しみながら貴重な品々をふくろにつめ込んでいこう。

アイテムを手に入れるおもな手段

お店で買う	町や城のお店で買う。必要なのはお金だけなので、もっとも簡単に手に入れられる方法だ
町やダンジョンで拾う	町やダンジョンにある宝箱やツボを調べて手に入れる。何かがある場所を光らせるレミラーマを活用して集めていこう
魔物から手に入れる	モンスターを倒すと、持っているアイテムを落とすことがある。盗賊に転職して戦えば、入手する確率を上げることが可能だ
寄り道して手に入れる	カジノでコインと交換する、ちいさなメダルをメダル王に預ける、スライム格闘場やベストドレッサーコンテストで優勝する、といった条件を満たすことで手に入るものもある

アイテム集めのポイントをチェック

アイテムのなかには売ったり渡したりしてしまうと二度と手に入らないものや、なかなか入手できないものがある。ここではより多くのアイテムを集めるうえで、注意したいものを紹介しているので確認しておこう。とくに気をつけたいのは、エンデの防具。3種類のうち手に入るのは1種類だけで、ほかのふたつは入手できないのだ。どれをもらうかは慎重に考えよう。

Point1 貴重なむらのみんげいひん

冒険の序盤で手に入るむらのみんげいひんは、バザーで売らなくても冒険を続けることができる。売らずに大事に持っておくといいだろう。

むらのみんげいひん



ライフコッドの村の民芸品。冒険中に手に入るのはひとつだけだ。



⬅民芸品はマルシェのバザーが終わると売ることができなくなる。

Point2 おばさんのゆびわは持っておく

上の世界のレイドック城下町には、井戸に指輪を落としたおばさんがいる。井戸の底から指輪を手に入れたら、そっとその場を離れよう。

おばさんのゆびわ



少し古いデザインの指輪。守備力が上がるが、かっこよさは大きく下がる。



⬅おばさんに話すと返してしまうので、しばらく借りておこう。

Point3 くじけぬこころは魔物から入手

試練の塔で手にする装飾品のくじけぬこころは、すぐに手放すことになる。しかし、キングスライムを倒せば、ごくまれに入手できるのだ。

くじけぬこころ



試練を乗り越えた証。守備力が15上がるので、手に入れたら装備しよう。



←手に入れるのはかなり困難だが、くじけず何度も戦っていこう！

Point4 りせいのタネはすぐに使わない

とある町にいる病人は、りせいのタネを煎じて飲ませると治るらしい。彼に飲ませるとりせいのタネはなくなってしまうので、あとで渡そう。

りせいのタネ



北の山の山頂に生える高山植物。どんなときでも正気を保つことができる。



←病人はいつまでも待っていてくれる。もう少し待ってもらおう。

Point5 エンデの防具はひとつだけ

冒険の途中で、伝説の防具職人エンデから防具をもらえる。しかし、その防具は鎧、盾、兜からひとつを選ばなければならない。ほかのふたつは手に入らないので、じっくり考えてから選ぼう。

エンデのよろい



ヒャド系と吹雪系のダメージを20減らすこともできる、守備力の高い鎧。

エンデのたて



メラ系、ギラ系、イオ系、炎系のダメージを15減らす効果がある盾。

エンデのかぶと



特殊な効果はないが、守備力が高く、装備できる仲間が多いのが特徴。

Point6 あくまのツメは魔物のみが持つ

あくまのツメは、キングマーマンとウィングデビルだけが持つめずらしい武器。ウィングデビルの方が落としやすいので、この敵を狙っていこう。

あくまのツメ



ツメのなかでもっとも攻撃力が高く、敵を猛毒に冒すこともある。



←キングマーマンとは早い時期から戦えるが、落とすことはまれ。

知識のタネ まだまだたくさんアイテムを集めたいときは

もっとアイテムを集めたいときにオススメしたいことがふたつある。ひとつはおしゃれなかじやで、装備品をたたき直してもらうこと。お店で売っている武器や防具なら、たたき直した装備品と同じものを購入することで、たたき直す前とあとのふたつが手に入るのだ。もうひとつは、世界が平和になったあとにさまざまな場所を訪れてみること。今まではなかったアイテムが見つかるかもしれない。



←たたき直した武器や防具は、光り輝いているのですぐにわかる。



のぞいてみよう! 知識の井戸 PART 6

たねやきのみ、うつくしそうを集めて能力値アップ!

能力値を上げるたねやきのみ、うつくしそうはお店では買えないが、特定のモンスターがまれに落とすため複数入手できる。たねやきのみなどを落とし、比較的倒しやすいモンスターを紹介するので、仲間を強くするのに役立ててほしい。なお、ミミックなどは必ずたねやきのみを落とす。宝箱やツボはなるべく調べながら冒険を進めよう。



←貴重な道具だけあって、入手できる確率はかなり低め。根気よく戦闘を繰り返そう。

たねやきのみを必ず落とすモンスター

図鑑No.	名前	落とすたねやきのみ	ページ
32	ひとくいばこ	すばやさのたね	P.542
57	ミミック	いのちのきのみ	P.549
100	ツボック	まもりのたね	P.560

たね・きのみ・うつくしそうを集めるコツ

- 複数の種類のモンスターが現れたときは、目的のたねやきのみを落とすモンスターを最後に倒す
- 職業が盗賊の仲間を多く戦闘に参加させる

たね・きのみ・うつくしそうを集めるときにオススメのモンスターとおもな生息地
（落とす確率はすべて★☆☆☆／上は上の世界、下は下の世界、はははざまの世界を示す）

いのちのきのみ 最大HP +4


図鑑No. 37 フレイムマン ▶P.543
生息地▶上地底魔城


図鑑No. 176 ふなゆうれい ▶P.579
生息地▶上内海(中央部&北部)、下内海(東側)

ふしぎなきのみ 最大MP +3~5


図鑑No. 52 あくまのカガミ ▶P.547
生息地▶下月鏡の塔、洗礼の洞くつ


図鑑No. 67 ようじゅつし ▶P.551
生息地▶上カルカドの町周辺(東部)、下ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城

ちからのたね ちから +1~3


図鑑No. 49 オークマン ▶P.547
生息地▶上カルカドの町周辺(東部)、下モンストルの町周辺(中央部)、北の山


図鑑No. 182 オーシャンキング ▶P.580
生息地▶上外海(東部・西部&北部・南部)、下外海(東部・西部)

まもりのたね みのまもり +3~5


図鑑No. 45 エビルポット ▶P.546
生息地▶上クリアベール東の洞くつ周辺、下ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの島


図鑑No. 92 スライムつむり ▶P.558
生息地▶上魔術師の塔、下フォーン城周辺(南部)、ペスカニの村周辺(東部&西部)

すばやさのたね すばやさ +1~3


図鑑No. 85 マドハンド ▶P.556
生息地▶下クリアベールの町周辺(中央部)、運命のカベ


図鑑No. 175 ガマニアン ▶P.578
生息地▶上内海(中央部)、下内海(東側)

かしこさのたね かしこさ +1~3


図鑑No. 68 バーニングブレス ▶P.551
生息地▶上カルカドの町周辺(中央部)、幸せの国周辺(中央部)、下ムドーの城


図鑑No. 133 レジェンドホーン ▶P.568
生息地▶下天馬の塔

うつくしそう かっこよさ +1


図鑑No. 103 ブラッディハンド ▶P.560
生息地▶上ライフコッド東の小さな小屋周辺(中央部)、下ペスカニの村周辺(東部)


図鑑No. 161 ダークサタン ▶P.575
生息地▶はデスタムーアの城

CHAPTER

7

モンスター大百科

—モンスターだいひゃっか—



モンスターデータリスト

世界には240種類近い魔物が生息している。魔物たちとの戦いを勝ち抜くために、以降に掲載している各種のデータを役立ててほしい。

リストの見かた

▶通常モンスター



▶ボス級モンスター







❶**図鑑No.**……モンスターずかんでの番号。モンスターずかんに登録されないモンスターは「―」と記載。

❷**モンスターの名前**

❸**系統**……モンスターの系統。アイコンの意味は以下のとおり。

ドラゴン……ドラゴンキラー(P.479)や特技のドラゴンぎりによる攻撃のダメージが1.5倍ほどになる。

ゾンビ……ゾンビキラー(P.478)や特技のゾンビぎりによる攻撃のダメージが1.5倍ほどになる。

メタル……特技のメタルぎりによる攻撃のダメージが1.5倍ほどになり、せいすい(P.520)による攻撃のダメージが1になる。

❹**生息地／出現する地域**……出現する地域やダンジョン。アイコンの意味は以下のとおり。

上……上の世界。　**は**……はざまの世界。
下……下の世界。　**?**……未知の地域。

❺**モンスターの外見**

❻**能力値**……モンスターの最大HP、最大MP、攻撃力、守備力、すばやさ。最大MPが「∞」の場合は、いくら呪文を使ってもMPがなくならない。なお、通常モンスターのHPは、個体ごとに多少のばらつきがある。

❼**解説**……モンスターの特徴や対処法などを解説。

❽**経験値、ゴールド**……倒したときに獲得できる経験値とお金。

❾**宝**……倒したときに落とす道具。右側の★マークは落とす確率を表しており、★の数が多いほど落としやすい(最大は★4個)。

❿**行動**……戦闘中にとる行動。【　】内には、「その攻撃が呪文・息・踊りであるかどうか(いずれでもない場合は記載なし)／効果が及ぶ範囲(範囲がない場合は記載なし)／具体的な効果」を記載している。なお、モンスターだけが使う特技についてはP.158を参照。

⓫**耐性**……◎よく効く攻撃、△効きにくい攻撃、✕効かない攻撃をまとめたリスト。このリストにない攻撃は、ふつうに効く(詳しくはP.043を参照)。

モンスターインデックス

MONSTER DATA LIST

通常モンスター

フィールドやダンジョンなどで、冒険の行く手をはばむモンスターは全部で197種類。モンスターのさまざまなデータを紹介していくので、戦闘をするときにチェックしよう。



図鑑No. 1 ぶちスライム

生息地 上 ライフコッドの村周辺（中央部&南部）、マルシェの町周辺、山はだの道、レイドック城周辺（中央部）など



HP	5
MP	0
攻撃力	8
守備力	5
すばやさ	3

黄色の体に黒い斑点が入ったスライム。能力値は低いが、複数で襲いかかってくることが多く、油断していると苦戦する場合もある。早めの回復を心がけよう。

経験値	ゴールド	宝
2	1G	やくそう ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃
ほぼ全部（とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく）

△効きにくい攻撃
（なし）

×効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 2 ファーラット

生息地 上 ライフコッドの村周辺（中央部&南部）、山はだの道、ライフコッド東の小さな小屋周辺（西部）など



HP	6
MP	0
攻撃力	9
守備力	6
すばやさ	4

緑色の体毛に包まれた愛らしい小動物。やや臆病なところがあり、逃げ出すことも。攻撃力は低いが、群れに集中攻撃を受けると危険。やくそうを早めに使おう。

経験値	ゴールド	宝
3	2G	やくそう ★★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃
ほぼ全部（とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく）

△効きにくい攻撃
ニフラム系

×効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.3 マンドラゴラ

生息地 上 ライフコッドの村周辺(中央部)、山はだの道、ライフコッド東の小さな小屋周辺(西部)



HP	7
MP	0
攻撃力	11
守備力	7
すばやさ	5

発達した根を手足のように動かして歩きまわる異形の植物。さそうおどりで動きを止められると、ほかの敵に一方的にやられてしまうので優先的に倒したい。

経験値	ゴールド	宝
4	3G	やくそう ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●さそうおどり【踊り／1体／1ターン休み】

よく効く攻撃
ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.4 おばけなめくじ

生息地 上 ライフコッドの村周辺(南部)、マルシェの町周辺、山はだの道、レイドック城周辺(中央部)など



HP	7
MP	0
攻撃力	13
守備力	9
すばやさ	2

突然変異により、巨大化して変色した凶暴ななめくじ。ぶちスライムやファーラットよりも能力値が高いため、出会ったらほかの敵よりも先に攻撃しよう。

経験値	ゴールド	宝
5	4G	やくそう ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃
ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.5 ねずこうもり

生息地 上 山はだの道、試練の塔、川の抜け道、下 トルッカの町周辺、レイドック城周辺(北西部)など



HP	8
MP	0
攻撃力	15
守備力	10
すばやさ	8

世界に広く分布するねずみとこうもりの合成獣。大きな羽根で身を守ることが多い。攻撃力は高めだが、装備品で守備力を補っておけば苦戦はしないはずだ。

経験値	ゴールド	宝
7	6G	やくそう ★★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ減少】

よく効く攻撃
ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
ニフラム系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.6 リップス

生息地 上 ライフコッドの村周辺(南部)、マルシェの町周辺、レイドック城周辺(中央部)、川の抜け道など



HP	11
MP	0
攻撃力	12
守備力	12
すばやさ	4

唇と舌が異常に発達した軟体モンスター。唇で吸いつくほか、舌でなめまわしてくることもある。身動きがとれなくなるので、残りHPに注意しながら戦おう。

経験値	ゴールド	宝
8	8G	せいすい ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●なめまわし【1体／1ターン休み】

よく効く攻撃
ほぼ全部(とびひざげり、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 7 オニオーン

生息地 上 ライフコッドの村周辺(南部)、マルシェの町周辺、レイドック城周辺(中央部)、ダーマ神殿周辺など



HP	9
MP	0
攻撃力	19
守備力	14
すばやさ	5

悪魔の魂が宿っているタマネギの魔物。頭の葉をやくそうとして使い、自分や仲間を回復する。戦闘が長引くので、強い武器を装備して一気にケリをつけたい。

経験値 9　ゴールド 10G　宝 やくそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●やくそう【味方1体／HP回復】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 おどりふうじ

図鑑No. 8 テンツク

生息地 上 マルシェの町周辺、レイドック城周辺(中央部＆南部)、川の抜け道、地底魔城周辺(西部)など



HP	10
MP	0
攻撃力	14
守備力	12
すばやさ	5

大きな口とピンク色の外見が特徴的なモンスター。さそうおどりが得意で、つられて踊ってしまうと行動ができなくなる。その前に攻撃を集中させて倒そう。

経験値 7　ゴールド 9G　宝 うつくしそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●さそうおどり【踊り／1体／1ターン休み】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 9 きりかぶこぞう

生息地 上 試練の塔、下 トルッカの町周辺、レイドック城周辺(北西部)など



HP	16
MP	3
攻撃力	16
守備力	14
すばやさ	6

常に空中に浮遊している、幼い木の精霊。戦闘中に一度だけルカニを使ってこちらの守備力を下げてくる。別の魔物と一緒に現れたときは、真っ先に攻撃だ。

経験値 12　ゴールド 12G　宝 やくそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 おどりふうじ

図鑑No. 10 シールドこぞう

生息地 上 マルシェの町周辺、レイドック城周辺(中央部＆南部)、下 トルッカの町周辺など



HP	11
MP	0
攻撃力	18
守備力	36
すばやさ	6

小さな体に見合わぬ巨大な盾を構えたモンスター。盾の陰に隠れてこちらの攻撃を防ぐことが多いため、ほかに敵がいるなら倒すのはあとまわしにしよう。

経験値 14　ゴールド 13G　宝 かわのたて

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ減少】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.11 どくろあらい

生息地 上 レイドック城周辺(南部)、試練の塔、川の抜け道周辺(中央部)、下 山はだの道など



HP	14
MP	0
攻撃力	20
守備力	15
すばやさ	7

人間のどくろを抱える魔界のカンガルー。どくろを叩きつけて攻撃してくる。レイドック城周辺に生息する魔物のなかでは攻撃力が高いので、防具を整えておきたい。

経験値	ゴールド	宝
13	14G	やくそう

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】
●ちからため【自分/つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃
ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
ニフラム系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.12 ギズモ

生息地 上 試練の塔、川の抜け道周辺(中央部)、ダーマ神殿周辺、川の抜け道、下 サンマリーノの町周辺(北部)など



HP	15
MP	3
攻撃力	21
守備力	18
すばやさ	8

邪悪な気が集まって魔物となったもの。直接攻撃のほかにメラを唱えてくることもある。能力値の高い強敵なので、ほかの敵よりも先に倒していこう。

経験値	ゴールド	宝
15	12G	せいすい

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●メラ【呪文/1体/メラ系】

よく効く攻撃
ほぼ全部(メラ系、ギラ系、パワー系、炎系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
パワー系、おどりふうじ

図鑑No.13 アロードッグ

生息地 上 試練の塔、川の抜け道周辺(中央部)、ダーマ神殿周辺、地底魔城周辺(北部)など



HP	17
MP	0
攻撃力	24
守備力	19
すばやさ	8

こうもりのような羽根を生やした魔界の犬。群れで現れることが多いうえ、仲間を呼んでさらに数を増やす。集中攻撃して、仲間を呼ばれる前に倒すのがベストだ。

経験値	ゴールド	宝
16	14G	かわのぼうし

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●矢を放つ【1体/ダメージ】
●仲間呼び【アロードッグを呼ぶ】

よく効く攻撃
ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.14 バブルスライム

生息地 上 川の抜け道周辺(中央部)、ダーマ神殿周辺、川の抜け道、下 サンマリーノの町周辺(北部)など



HP	15
MP	0
攻撃力	28
守備力	12
すばやさ	7

体内に毒を宿す液状化したスライム。攻撃を受けてしまうと毒に冒されることがある。戦闘中は毒のダメージを受けないので、戦いが終わってから治療しよう。

経験値	ゴールド	宝
19	10G	どくけしそう

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●毒攻撃【1体/ダメージ+毒】

よく効く攻撃
ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.15 スライム

生息地 下 トルッカの町周辺、サンマリーノの町周辺(北部)、夢見の洞くつ、レイドック城周辺(北西部)など



HP	9
MP	0
攻撃力	14
守備力	13
すばやさ	4

ゼリー状の体をぷるぷる振るわせて飛びかかってくる魔物。群れをなして現れることが多いが、どの能力値も低いため、直接攻撃だけで十分倒せるだろう。

経験値	ゴールド	宝
5	3G	やくそう ★★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

Column スライム(合体)



生息地 上 スライム格闘場周辺(中央部)、下 ガンディーノ城周辺(中央部&南部)、ライフコッドの村周辺(中央部)など

スライム格闘場周辺などでは、上で紹介したスライムと姿は同じながら、能力値のちがうスライムが登場する。このスライムは能力値が高く、合体してキングスライムになるという特徴があるのだ。また、合体するために一度の仲間呼びで8体までスライムを呼び出す。合体する前にベギラゴンなどでまとめて倒すのがオススメだ。

HP	120
MP	0
攻撃力	105
守備力	72
すばやさ	86

経験値	ゴールド	宝
28	21G	スライムアーマー ★½

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●合体してキングスライムになる
●仲間呼び【スライム(合体)を8体まで呼ぶ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、ルカニ系

効かない攻撃 マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.16 ガンコどり

生息地 上 川の抜け道周辺(中央部)、ダーマ神殿周辺、地底魔城周辺(北部)など



HP	18
MP	0
攻撃力	28
守備力	24
すばやさ	12

ひょこひょこと地面を歩く小さな鳥。頭が固く、周辺に生息する魔物よりも守備力が高めだ。身を守ることが多いので、相手にするのはあとでかまわない。

経験値	ゴールド	宝
18	13G	キメラのつばさ ★★½

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●防御【自分/ダメージ減少】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.17 もりじじい

生息地 上 川の抜け道周辺(中央部)、ダーマ神殿周辺、地底魔城周辺(北部)、下 ライフコッドの村周辺(中央部)など



HP	22
MP	3
攻撃力	29
守備力	20
すばやさ	13

年月を経て樹木が人間の姿となったモンスター。ラリホーを唱えたり身体に生えたやくそうで回復するため、長期戦になりがち。集中攻撃して一気に倒そう。

経験値	ゴールド	宝
21	16G	ひのきのぼう ★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●やくそう【味方1体/HP回復】
●ラリホー【呪文/全体/眠り】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、メダパニ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.18 ハエまどう

生息地 上 アモールの町周辺(南部)、北の洞くつ、下 サンマリーノの町周辺(北部)、夢見の洞くつなど



HP	20
MP	3
攻撃力	27
守備力	22
すばやさ	15

呪術の失敗により、ハエと合体してしまった魔道士。ヒャドを修得しているが、唱えられるのは一度のみ。呪文を使われてしまったら、倒すのをあとにしてもいい。

経験値	ゴールド	宝
22	21G	ひのきのぼう ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】

よく効く攻撃 ほぼ全部(メラ系、ギラ系、パワー系、とびひざげり、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 パワー系、ニフラム系

効かない攻撃 おどりふうじ

図鑑No.19 テールイーター

生息地 上 ダーマ神殿周辺、川の抜け道など



HP	22
MP	0
攻撃力	29
守備力	22
すばやさ	12

顔だけでなく、尻尾にも口がある軟体モンスター。尻尾の口からあまいいきを吐いて、冒険者を眠りへ誘う。遭遇時に眠っていることが多いので、そのスキに攻撃だ。

経験値	ゴールド	宝
18	16G	やくそう ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●あまいいき【息／全体／眠り／ラリホー系】

よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.20 ビッグフェイス

生息地 上 アモールの町周辺(南部)、下 サンマリーノの町周辺(南部＆北部)、夢見の洞くつなど



HP	20
MP	0
攻撃力	35
守備力	48
すばやさ	14

相手を威嚇するような顔が描かれた、大きな盾を手にした戦士。盾の後ろに身を隠されるとダメージを与えにくいので、ほかに敵がいるならそちらから攻撃しよう。

経験値	ゴールド	宝
25	15G	うろこのたて ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ減少】

よく効く攻撃 デイン系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.21 スライムベス

生息地 下 レイドック城周辺(中央部)、アモールの町周辺、フォーン城周辺(北部)など



HP	12
MP	0
攻撃力	24
守備力	20
すばやさ	8

スライムの亜種で、スライムよりも各能力値が格段に高くなっている。しかし、一緒に現れる敵と比べると能力値が低いので、攻撃を仕掛けるのは最後でいい。

経験値	ゴールド	宝
10	7G	せいすい ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃 ほぼ全部(とびひざげり、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 22 ベビーゴイル

生息地 上 北の洞くつ、下 サンマリーノの町周辺(南部&北部)、夢見の洞くつ、レイドック城周辺(中央部)など



HP	25
MP	8
攻撃力	34
守備力	33
すばやさ	16

フォークのような槍を抱えた子供の魔物。まだ成長中で魔力は高くないが、ギラを2回まで唱えることができる。よく効くとびひざげりを使って戦っていこう。

経験値	ゴールド	宝
28	10G	たけのやり

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ギラ【呪文/全体/ギラ系】

よく効く攻撃 ほぼ全部(パワー系、ニフラム系、マホトラ系、おどりふうじをのぞく)

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 おどりふうじ

図鑑No. 23 スライムナイト

生息地 上 アモールの町周辺(南部)、北の洞くつ、下 夢見の洞くつなど



HP	28
MP	6
攻撃力	35
守備力	30
すばやさ	12

緑色のスライムに乗った騎士。ときには乗っているスライムを振りまわして攻撃することもある。ホイミによる回復も行うので、攻撃を集中させて倒していきたい。

経験値	ゴールド	宝
27	16G	どうのつるぎ

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ホイミ【呪文/自分/HP回復】
●振りまわし【1体/ダメージ】

よく効く攻撃 ヒャド系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系

効かない攻撃 おどりふうじ

図鑑No. 24 ピーポ

生息地 上 アモールの町周辺(南部)、北の洞くつ、下 サンマリーノの町周辺(南部)、夢見の洞くつなど



HP	27
MP	8
攻撃力	28
守備力	31
すばやさ	7

ずんぐりとした身体と大きなクチバシが特徴的な鳥型のモンスター。ルカナンを唱えて、こちらの守備力を下げてくる。真っ先に倒して被害を抑えよう。

経験値	ゴールド	宝
22	18G	やくそう

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ルカナン【呪文/全体/守備力低下】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 パワー系、ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 25 どろにんぎょう

生息地 上 北の洞くつ、下 サンマリーノの町周辺(南部)、夢見の洞くつ、アモールの町周辺、月鏡の塔など



HP	32
MP	0
攻撃力	26
守備力	23
すばやさ	4

魔王に命を与えられ、人間を襲うようになった泥の人形。ふしぎなおどりで、こちらのMPを減らしてくる。MPを温存したいときは早めに倒したい相手だ。

経験値	ゴールド	宝
25	14G	まほうのせいすい

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ふしぎなおどり【踊り/1体/MP減少】

よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、ニフラム系

効かない攻撃 毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.26 ちんもくのひつじ

生息地 上 北の洞くつ、地底魔城、下 レイドック城周辺(中央部)、アモールの町周辺、月鏡の塔など



HP	44
MP	3
攻撃力	50
守備力	37
すばやさ	12

もともと羊だったが、ツノが異常に発達して魔物と化した。攻撃力が高いうえ、マホトーンも使ってくる強敵だ。攻撃呪文はどれもよく効くので惜しまず使おう。

経験値	ゴールド	宝
33	15G	てつのツメ ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、マホトーン系

効かない攻撃：ラリホー系、おどりふうじ

図鑑No.27 ヘルホーネット

生息地 下 サンマリーノの町周辺(南部)、夢見の洞くつ、レイドック城周辺(中央部)、アモールの町周辺など



HP	32
MP	0
攻撃力	38
守備力	35
すばやさ	12

腹部にマヒ毒をため込んでいる地獄の蜂。毒針で刺されるとマヒしてしまうことも。複数で現れても、HPは高くないため、とびひざげりを使えば簡単に倒せる。

経験値	ゴールド	宝
26	20G	どくけしそう ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：パワー系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.28 しのどれい

ゾンビ

生息地 上 北の洞くつ、地底魔城周辺(中央部)、下 レイドック城周辺(中央部)、アモールの町周辺、月鏡の塔など



HP	41
MP	0
攻撃力	50
守備力	36
すばやさ	15

死してなお戦いつづける魔王の奴隷。足かせの鉄球を振りまわして転ばせるあしばらいや、ダメージの大きい直接攻撃がやっかい。早めの回復を心がけて戦おう。

経験値	ゴールド	宝
21	21G	こんぼう ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●あしばらい【1体／1ターン休み】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、ニフラム系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.29 はなまどう

生息地 上 北の洞くつ、下 月鏡の塔



HP	30
MP	9
攻撃力	38
守備力	33
すばやさ	17

長年生きた花に悪霊が宿ったもの。ギラを唱えて全体にダメージを与えてくる。HPはそれほど高くないので、集中攻撃して、ギラを唱えられる前に倒したい。

経験値	ゴールド	宝
22	24G	てつのつえ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトラ系

効かない攻撃：おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No.30 ことだまつかい

ゾンビ

生息地：上 地底魔城周辺(中央部)、地底魔城、下 月鏡の塔、ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺など



HP	40
MP	8
攻撃力	45
守備力	31
すばやさ	25

死してなお言霊を操る呪術師。動きが非常に素早く、バギの呪文を唱えるほか、言霊によってしのどれいを呼び出すこともある。まずはこの敵から倒していこう。

経験値	ゴールド	宝
24	16G	ぬののふく ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【しのどれいを呼ぶ】 ●バギ【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、ぐんたいよび、1ターン休み系

効きにくい攻撃：パワー系、ラリホー系、マホトラ系、ルカニ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、メダパニ系、おどりふうじ

図鑑No.31 シャドー

生息地：上 地底魔城周辺(中央部)、地底魔城、下 月鏡の塔



HP	20
MP	0
攻撃力	43
守備力	130
すばやさ	18

邪悪な力で命を得た魔物の影。守備力が非常に高いので、呪文で攻撃していこう。また、つめたいいきを連発されると非常に危険。複数出現したら逃げるのも手だ。

経験値	ゴールド	宝
27	12G	まもりのたね ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●つめたいいき【息／全体／吹雪系】

よく効く攻撃：ぐんたいよび、ルカニ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃：パワー系、ザキ系、メガンテ、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.32 ひとくいばこ

生息地：下 ムドーの島、洗礼の洞くつ



HP	144
MP	8
攻撃力	71
守備力	60
すばやさ	10

宝箱に化けて、開けようとした人間を襲うモンスター。ザキやメラミといった強力な呪文を使う。ヒャドやバギマなどの攻撃呪文を駆使して戦っていこう。

経験値	ゴールド	宝
118	96G	すばやさのたね ★★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：パワー系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、おどりふうじ

図鑑No.33 デスファレーナ

生息地：上 地底魔城周辺(中央部)、地底魔城、下 月鏡の塔、運命のカベ



HP	36
MP	0
攻撃力	55
守備力	44
すばやさ	22

群れをなして襲ってくる魔界の蛾。大きな羽根を羽ばたかせ、かまいたちを発生させる。直接攻撃はかわされることもあるので、呪文で攻撃するのがオススメだ。

経験値	ゴールド	宝
33	9G	どくがのナイフ ★½☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かまいたち【1体／ダメージ／バギ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：パワー系、ニフラム系、マヒ系

効かない攻撃：メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.34 たまねぎマン

生息地 上 地底魔城周辺(中央部)、下 月鏡の塔、ゲントの村周辺(中央部)、モンストルの町周辺(西部)など



HP	33
MP	0
攻撃力	45
守備力	39
すばやさ	15

腐った巨大たまねぎに魂が宿った姿。体内で発酵させたあまいいきを吐いたり、力をためて強烈な直接攻撃をしてくる。集中攻撃して素早く倒していきたい。

経験値	ゴールド	宝
28	19G	とんがりぼうし

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●あまいいき【息/全体/眠り/ラリホー系】 ●ちからため【自分/つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃
メラ系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ニフラム系、メダパニ系

効かない攻撃
毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.35 モコモコじゅう

生息地 上 北の洞くつ、地底魔城周辺(中央部)、下 月鏡の塔、ムドーの城周辺など



HP	40
MP	0
攻撃力	40
守備力	31
すばやさ	17

その名のとおり、白い毛がモコモコした小動物。ボーッとしていることも多いが、たいあたりで大ダメージを与えてくることも。よく効くヒャドで攻撃しよう。

経験値	ゴールド	宝
32	9G	とがったホネ

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●仲間呼び【モコモコじゅうを呼ぶ】 ●たいあたり【1体/自分と相手に大ダメージ/ザキ系】

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃
ニフラム系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.36 ヘルボックル

生息地 下 ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺、モンストルの町周辺(西部)など



HP	32
MP	9
攻撃力	43
守備力	50
すばやさ	21

地獄からやってきた樹木の精霊。MPは少ないものの、ホイミとヒャドの呪文を使い分けてくる。攻撃を集中させ、回復するスキを与えずに倒してしまおう。

経験値	ゴールド	宝
39	22G	たびびとのふく

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ヒャド【呪文/1体/ヒャド系】 ●ホイミ【呪文/味方1体/HP回復】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
バギ系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、おどりふうじ

図鑑No.37 フレイムマン

生息地 上 地底魔城



HP	33
MP	0
攻撃力	42
守備力	33
すばやさ	23

地獄の炎に宿る精霊。ひのいきを吐いて全体に攻撃してくる。ダメージは小さいので、ほかの敵を先に片づけるといい。まれにいのちのきのみを落とす。

経験値	ゴールド	宝
45	26G	いのちのきのみ

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ひのいき【息/全体/炎系】

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、1ターン休み系

効きにくい攻撃
イオ系、ザキ系、ニフラム系、毒系

効かない攻撃
メラ系、ギラ系、パワー系、炎系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.38 キラーグース

生息地：上 地底魔城



HP	60
MP	0
攻撃力	54
守備力	45
すばやさ	26

魔王の力で巨大化し、人を襲うようになった鳥。HPが高く倒すのに時間がかかるが、そのぶん経験値を多く得られる。ルカニで守備力を下げながら戦おう。

経験値	ゴールド	宝
66	30G	キメラのつばさ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●わしづかみ【1体／ダメージ】 ●おいかぜ【自分／1度だけ息反射】

よく効く攻撃：ヒャド系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.39 スカルガルー

生息地：上 地底魔城



HP	39
MP	0
攻撃力	51
守備力	40
すばやさ	24

人間の頭蓋骨を集める魔界のカンガルー。直接攻撃のほかに、どくろを回転させる攻撃で混乱させてくる。ラリホーで眠らせてしまえば、安全に戦えるはずだ。

経験値	ゴールド	宝
55	36G	すばやさのたね ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●混乱攻撃【1体／ダメージ＋混乱】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.40 いどまじん

生息地：下 グランマーズの館



HP	184
MP	0
攻撃力	71
守備力	50
すばやさ	10

井戸の守り神が、邪悪な力により魔神と化した姿。攻撃力が高いうえ、きあいためでさらにダメージを高めてくる。きあいためを使われたら、防御して耐えよう。

経験値	ゴールド	宝
162	72G	おしゃれなバンダナ ★★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●きあいため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加＋必ず命中】 ●いしつぶて【全体／ダメージ／パワー系】

よく効く攻撃：バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、ぐんたいよび、1ターン休み系

効きにくい攻撃：マヒ系、ルカニ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

知識のタネ いろいろな井戸をのぞいてみよう

井戸の中から出現するモンスターは、いどまじん、いどまねき、デスホールの3種類いる。これらのモンスターは井戸をのぞき込むと突然襲いかかってくるが、井戸を調べなければ会わずにすむ。しかし、戦わないとモンスターずかんには登録されないため、戦いの準備を整えつつ世界中の井戸を積極的にのぞいてみるのがオススメだ。



←いどまねきだけは、井戸の中を探索しているときに、ふつうに出会うことがある。

図鑑No.41 フェアリードラゴン

ドラゴン

生息地：上 地底魔城、下 ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺、モンストルの町周辺(西部)、運命のカベなど



HP	40
MP	5
攻撃力	52
守備力	60
すばやさ	28

妖精の羽根を持つドラゴン。羽ばたきながらマヌーサを使い、こちらを幻に包み込んでくる。とびひざげりがよく効くが、幻に包まれてしまったら呪文で攻撃だ。

経験値 58 ゴールド 32G 宝 きぬのローブ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃
パワー系、ザキ系、メダパニ系

効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、おどりふうじ

図鑑No.42 はねせんにん

生息地：上 地底魔城、下 山はだの道



HP	45
MP	12
攻撃力	45
守備力	39
すばやさ	27

かつて仙人と呼ばれた者が、魔物に変えられてしまった姿。バギマがやっかいなので、集団で現れた場合はラリホーでまとめて眠らせるのがオススメ。

経験値 50 ゴールド 32G 宝 てつのつえ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】
●バギマ【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
イオ系、パワー系、ザキ系、マヒ系、マホトラ系

効かない攻撃
ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No.43 ケダモン

生息地：下 ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺、モンストルの町周辺(西部)など



HP	72
MP	0
攻撃力	54
守備力	40
すばやさ	20

オレンジ色の体毛が愛くるしい獣。たまに2回攻撃をしてくるが、ボーッとしていることも多い。弾け飛んで味方全員を攻撃される前に、集中攻撃でトドメを刺そう。

経験値 45 ゴールド 33G 宝 けがわのフード ★★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●弾け飛ぶ【全体／自爆してダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
ニフラム系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.44 ダークホビット

生息地：上 地底魔城、下 ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺、ムドーの島、モンストルの町周辺(西部)など



HP	50
MP	0
攻撃力	48
守備力	42
すばやさ	16

闇の力を得た戦士で、身の丈ほどの巨大な盾を手にして戦う。身構えられるとほとんどの攻撃が防がれてしまうため、ほかの敵を先に攻撃していくといい。

経験値 60 ゴールド 45G 宝 やくそう ★★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●だいぼうぎょ【自分／ダメージ激減】

よく効く攻撃
メダパニ系、ルカニ系

効きにくい攻撃
パワー系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.45 エビルポット

生息地 上 クリアベール東の洞くつ周辺、下 ゲントの村周辺（中央部）、ムドーの城周辺、ムドーの島など



HP	44
MP	0
攻撃力	51
守備力	98
すばやさ	47

意志を持って人を襲う悪魔のポット。注ぎ口からヒートギズモを呼び出す。金属製で守備力が高いので、イオやバギなどの呪文を使って攻めていこう。

経験値 88　ゴールド 33G　宝 まもりのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【ヒートギズモを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：パワー系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No.46 ヒートギズモ

生息地 上 クリアベール東の洞くつ周辺、下 ムドーの島、モンストルの町周辺（中央部）など



HP	41
MP	20
攻撃力	55
守備力	48
すばやさ	28

灼熱のマグマのなかで生まれた高温のガスのかたまり。ひのいきとギラで全体にダメージを与えてくる。HPが低く、とびひざげりを決めればすぐに倒せるはずだ。

経験値 63　ゴールド 20G　宝 うつくしそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ひのいき【息／全体／炎系】　●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、とびひざげり、メガンテ、ラリホー系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：イオ系、ぐんたいよび、ニフラム系、マヒ系

効かない攻撃：メラ系、ギラ系、パワー系、炎系、おどりふうじ

図鑑No.47 ホイミスライム

生息地 上 カルカドの町周辺（中央部＆東部）、下 モンストルの町周辺（中央部）、アークボルト城周辺（西部）など



HP	38
MP	34
攻撃力	45
守備力	40
すばやさ	65

無数の触手が生えたスライムの変異種。素早くホイミを唱えるのが特徴で、さまざまなモンスターに呼ばれることも多い。メラミなどの呪文で手早く倒そう。

経験値 39　ゴールド 21G　宝 いのりのゆびわ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、メダパニ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、ザキ系、ラリホー系、毒系、マホトラ系

効かない攻撃：おどりふうじ

図鑑No.48 ダンスキャロット

生息地 下 モンストルの町周辺（中央部）、アークボルト城周辺（西部）、は 絶望の町周辺など



HP	44
MP	0
攻撃力	62
守備力	34
すばやさ	58

根を手足のように使って人を襲うニンジンの化け物。ふしぎなおどりが得意。集団で現れることが多いので、ギラやイオなどの呪文で一掃するといいだろう。

経験値 57　ゴールド 34G　宝 どくけしそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ふしぎなおどり【踊り／1体／MP減少】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、マヒ系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.49 オークマン

生息地 [上] カルカドの町周辺(東部)、[下] モンストルの町周辺(中央部)、北の山、アークボルト城周辺(西部)など



HP	64
MP	0
攻撃力	81
守備力	42
すばやさ	48

呪いによって豚になってしまった人間の傭兵。鎧で身を固め、手にした鉄球を振りまわして攻撃してくる。マヌーサで幻に包み込んでミスを誘うのが有効だ。

経験値	ゴールド	宝
78	48G	ちからのたね ★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●振りまわし【1体/ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、マヌーサ系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、メダパニ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.50 おどるほうせき

生息地 [上] 内海の諸島、[下] ムドーの島、モンストルの町周辺(中央部)、アークボルト城周辺(中央部&西部)など



HP	72
MP	∞
攻撃力	49
守備力	80
すばやさ	60

モンスターとなった宝石袋。守備力が高いうえ、メダパニを使うため倒すのに苦労するが、得られるお金は魅力的。呪文は効きにくいので直接攻撃で攻めたてよう。

経験値	ゴールド	宝
60	444G	きんのゆびわ ★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●メダパニ【呪文/1体/混乱/メダパニ系】 ●マホトーン【呪文/全体/呪文封じ】 ●ギラ【呪文/全体/ギラ系】 ●ルカナン【呪文/全体/守備力低下】

よく効く攻撃：ぐんたいよび

効きにくい攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、パワー系、炎系

効かない攻撃：ギラ系、ヒャド系、イオ系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.51 くさったしたい ゾンビ

生息地 [上] 地底魔城、砂漠の抜け道、[下] ムドーの島、モンストルの町周辺(中央部)、[は] 絶望の町周辺など



HP	72
MP	0
攻撃力	59
守備力	2
すばやさ	2

腐敗した死体に邪悪な魂が宿って蘇ったもの。守備力が低く倒しやすいが、集団で現れて仲間を呼ぶため、長期戦になることも。ニフラムでまとめて消し去るといい。

経験値	ゴールド	宝
80	18G	ただのぬのきれ ★★½

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●なめまわし【1体/1ターン休み】 ●もうどくのきり【1体/猛毒/毒系】 ●毒攻撃【1体/ダメージ+毒】 ●仲間呼び【くさったしたいを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ニフラム系

効きにくい攻撃：マヒ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.52 あくまのカガミ

生息地 [下] 月鏡の塔、洗礼の洞くつ



HP	72
MP	50
攻撃力	60
守備力	75
すばやさ	22

悪魔の力によって動き出した古い鏡。モシャスで主人公たちの姿に変身して、こちらと同じ攻撃をしてくる。呪文は跳ね返されることがあるので直接攻撃で戦おう。

経験値	ゴールド	宝
81	42G	ふしぎなきのみ ★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●まぶしいひかり【全体/命中率低下/マヌーサ系】 ●モシャス【呪文/自分/相手の誰かに変身】

よく効く攻撃：炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ルカニ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、デイン系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：パワー系、ザキ系、メガンテ、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No.53 バットマジック

生息地：下 ムドーの島、モンストルの町周辺(中央部)、アークボルト城周辺(西部)など



HP	40
MP	12
攻撃力	63
守備力	44
すばやさ	26

魔術に長けたコウモリ。ホイミより回復量の多いベホイミを修得している。傷ついた魔物を回復してしまうので、ほかの敵と一緒に出現したら優先して攻撃しよう。

経験値 66 ゴールド 33G 宝 ちょうネクタイ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

効かない攻撃：おどりふうじ

図鑑No.54 マッドロン

生息地：上 砂漠の抜け道、下 ムドーの島、アークボルト城周辺(中央部)、ホルストック城周辺(北部)など



HP	73
MP	5
攻撃力	62
守備力	30
すばやさ	31

悪霊が乗り移った泥の魔物。1回のみだが、こちらの息の根を止めるザキを唱える。HPが高めで簡単には倒せないので、マホトーンで呪文を封じておくのが得策。

経験値 105 ゴールド 22G 宝 せかいじゅのは ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】

よく効く攻撃：ヒャド系、イオ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マホトーン系、マホトラ系

効きにくい攻撃：バギ系、ぐんたいよび、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：パワー系、毒系、おどりふうじ

図鑑No.55 ドッグスナイパー

生息地：下 北の山、アークボルト城周辺(中央部&北部)、フォーン城周辺(北西部)、は 絶望の町周辺など



HP	69
MP	0
攻撃力	77
守備力	40
すばやさ	60

空中からボウガンで獲物を狙う魔界の猟犬。弓をひきしぼって放つ矢は強力で、群れで現れると苦戦をしいられる。まわしげりやベギラマなどで一気に倒そう。

経験値 86 ゴールド 32G 宝 きのぼうし ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●矢を放つ【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.56 ぬけがらへい

生息地：上 砂漠の抜け道、下 ゲントの村周辺、ムドーの島、アークボルト城周辺(中央部)など



HP	80
MP	0
攻撃力	80
守備力	31
すばやさ	35

朽ちた鎧に死んだ兵士の魂が宿ったもの。部隊を組んで現れることが多く、しっぷうづきで着実にHPを減らされてしまう。よく効くせいけんづきなどで反撃だ。

経験値 93 ゴールド 33G 宝 せいすい ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●しっぷうづき【1体／先手を取って攻撃】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、1ターン休み系

効きにくい攻撃：マヒ系、ルカニ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.57 ミミック

生息地 下 海底神殿、天馬の塔、は 欲望の町、古い炭鉱、デスタムーアの城など



HP	304
MP	10
攻撃力	115
守備力	99
すばやさ	40

霊が憑依した宝箱で、開けようとした人間に襲いかかる。ザラキで複数の仲間が倒されると、非常に危険。マホトラが効くので、まずはMPを奪うことに専念しよう。

経験値	ゴールド	宝
180	109G	いのちのきのみ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザラキ【呪文／全体／息の根を止める】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

よく効く攻撃 デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、マホトラ系

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、ニフラム系、毒系

効かない攻撃 パワー系、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.58 ストーンビースト

生息地 上 地底魔城、下 ムドーの島、ムドーの城、北の山、アークボルト城周辺(中央部)、旅人の洞くつなど



HP	64
MP	18
攻撃力	83
守備力	110
すばやさ	44

魔王に命を吹き込まれた石像。強力なベギラマを使ううえに、アストロンで攻撃を無効にする難敵だ。ルカニで守備力を下げてから、攻撃を集中させて倒したい。

経験値	ゴールド	宝
98	44G	いしのオノ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●アストロン【呪文／自分／攻撃無効化】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃 炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、マヌーサ系、ルカニ系

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、ラリホー系、マヒ系、マホトラ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.59 カメレオンマン

生息地 下 ムドーの城、北の山、アークボルト城周辺(北部)、ホルストック城周辺(北部)など



HP	60
MP	0
攻撃力	98
守備力	70
すばやさ	57

変幻自在で身軽な抹殺者。その素早さから繰り出されるはやぶさぎりはかなり強烈。直接攻撃はかわされることがあるので、呪文やせいけんづきなどで攻めていこう。

経験値	ゴールド	宝
96	38G	くさりがま

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●はやぶさぎり【1体／2回連続ダメージ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.60 デビルアーマー

生息地 上 カルカドの町周辺(中央部&東部)、下 ムドーの城、アークボルト城周辺(北部)など



HP	64
MP	0
攻撃力	103
守備力	120
すばやさ	43

悪魔の鎧を身にまとった魔族。守備力が高いうえ、ホイミスライムを呼んで自分を回復させる。直接攻撃よりも、ギラやイオなどの呪文で戦うのがオススメだ。

経験値	ゴールド	宝
129	54G	てつのよろい

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃 ヒャド系、パワー系

効かない攻撃 バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 61 くものきょじん

生息地 下 北の山、アークボルト城周辺(北部)、ホルストック城周辺(北部)、運命のカベ、フォーン城周辺(北東部)



HP	120
MP	0
攻撃力	95
守備力	50
すばやさ	63

山間部などの高所に生息する巨人。雲の上から踏みつけたり、かまいたちを放ってくる。HPは高いが、とびひざげりとメラミを使えば倒すのに苦労はしない。

経験値	ゴールド	宝
192	69G	みかわしのふく

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●かまいたち【1体/ダメージ/バギ系】 ●踏みつけ【1体/ダメージ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび

効きにくい攻撃 バギ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃 パワー系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 62 スカルライダー

生息地 上 ダーマ南の井戸周辺(南西部)、内海の諸島、下 アークボルト城周辺(北部)、山はだの道など



HP	66
MP	0
攻撃力	88
守備力	63
すばやさ	61

骨になった魔獣を駆る悪魔の騎士。攻撃力はあまり高くないが、魔獣の機動力を活かして2回攻撃してくる。HPが低いので、攻撃を集中させればすぐに倒せる。

経験値	ゴールド	宝
114	49G	とがったホネ

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●かえんぎり【1体/ダメージ/ギラ系】 ●あしばらい【1体/1ターン休み】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 (なし)

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 63 ラリホーン

生息地 上 ダーマ南の井戸周辺(南西部)、下 ムドーの城、北の山、アークボルト城周辺(北部)、洗礼の洞くつなど



HP	104
MP	13
攻撃力	95
守備力	78
すばやさ	47

2種類の呪文を駆使して、眠りへと誘う羊。ラリホーマを使われるとたいてい眠ってしまい、戦闘が長引きやすい。まずはマホトーンで呪文を封じよう。

経験値	ゴールド	宝
102	36G	まんげつそう

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ラリホー【呪文/全体/眠り】 ●ラリホーマ【呪文/全体/眠り】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃 ニフラム系、ラリホー系、おどりふうじ

図鑑No. 64 どれいへいし ゾンビ

生息地 上 カルカドの町周辺(中央部)、下 ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺、ムドーの島、ムドーの城など



HP	61
MP	0
攻撃力	75
守備力	43
すばやさ	35

魔王に負けた兵士が、奴隷として戦わされている。直接攻撃しかしてこないので、倒すのはあとにしてもいい。数が多いときはニフラムで一気に消し去るのも手だ。

経験値	ゴールド	宝
87	24G	こんぼう

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、ニフラム系

効きにくい攻撃 ヒャド系、吹雪系、マヌーサ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ラリホー系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.65 スーパーテンツク

生息地 上 カルカドの町周辺(中央部&東部)、幸せの国周辺(中央部)、下 アークボルト城周辺(北部)など



HP	64
MP	0
攻撃力	71
守備力	40
すばやさ	50

踊りの道を極めた、テンツクたち憧れのスター。さそうおどりとふしぎなおどりを披露する。能力値はあまり高くないので、まわしげりなどでまとめて倒そう。

経験値 97　ゴールド 62G　宝 おどりこのふく

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●さそうおどり【踊り/1体/1ターン休み】 ●ふしぎなおどり【踊り/1体/MP減少】

◎よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

△効きにくい攻撃 パワー系、ザキ系

×効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.66 おおイグアナ

生息地 上 カルカドの町周辺(東部)、砂漠の抜け道、クリアベール東の洞くつ周辺、下 旅人の洞くつなど



HP	68
MP	0
攻撃力	90
守備力	55
すばやさ	58

突然変異により巨大化したイグアナ。やけつくいきを吐き出し、味方全員をマヒさせてくる。複数現れたときは、よく効くラリホー系の呪文で眠らせておきたい。

経験値 108　ゴールド 38G　宝 まんげつそう

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●やけつくいき【息/全体/マヒ】

◎よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、マヌーサ系、ルカニ系

△効きにくい攻撃 ザキ系

×効かない攻撃 ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.67 ようじゅつし

生息地 上 カルカドの町周辺(東部)、下 ゲントの村周辺(中央部)、ムドーの城周辺、ムドーの城など



HP	96
MP	30
攻撃力	72
守備力	80
すばやさ	58

鎌状の杖を構えた魔界の術師。ぬけがらへいを呼び出し、バイキルトで強化して戦わせる。呪文はどれも効きにくいので、直接攻撃をメインに戦っていこう。

経験値 126　ゴールド 92G　宝 ふしぎなきのみ

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●バイキルト【呪文/味方1体/攻撃力上昇】 ●メラミ【呪文/1体/メラ系】 ●仲間呼び【ぬけがらへいを呼ぶ】

◎よく効く攻撃 炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、1ターン休み系

△効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系

×効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No.68 バーニングブレス

生息地 上 カルカドの町周辺(中央部)、幸せの国周辺(中央部)、魔術師の塔周辺(中央部)、下 ムドーの城など



HP	88
MP	0
攻撃力	70
守備力	59
すばやさ	55

あまりに高温ゆえ、白く見える炎の精霊。群れと遭遇してかえんのいきを連続で吐かれると、一気にピンチになってしまう。バギマでまとめてダメージを与えよう。

経験値 132　ゴールド 63G　宝 かしこさのたね

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●かえんのいき【息/全体/炎系】 ●ひのいき【息/全体/炎系】

◎よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、マヌーサ系、マホトーン系

△効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、イオ系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系

×効かない攻撃 パワー系、炎系、ニフラム系、メダパニ系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.69 メタルスライム

メタル

生息地：[上] 北の洞くつ、地底魔城、カルカドの町周辺(中央部)、[下] 夢見の洞くつ、ムドーの島など



HP	5
MP	12
攻撃力	39
守備力	999
すばやさ	115

体が金属のスライムで、非常に硬く攻撃呪文は効かない。臆病なためすぐに逃げてしまうが、倒せばたくさんの経験値が得られる。出会ったら全員で直接攻撃だ。

経験値 1350　ゴールド 75G　宝 ブーメラン

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】

- よく効く攻撃：(なし)
- 効きにくい攻撃：1ターン休み系
- 効かない攻撃：ほぼ全部(マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

Column メタルスライム(合体)

メタル



生息地：[は] デスタムーアの城

メタルスライムには、メタルキングに合体するものがいる。デスタムーアの城の一部のフロアにのみ出現するものがそうで、各能力値が上がっているのが特徴だ。しかし得られる経験値はほかのメタルスライムよりも少ない。合体するとメタルキングになり、得られる経験値も多くなるので、合体するのを待ってから倒すのが得策だ。

HP	8
MP	0
攻撃力	90
守備力	999
すばやさ	250

経験値 1015　ゴールド 20G　宝 スライムメット

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●合体してメタルキングになる　●仲間呼び【メタルスライム(合体)を8体まで呼ぶ】

- よく効く攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：ほぼ全部(ニフラム系をのぞく)

図鑑No.70 ポイズンキャロット

生息地：[上] カルカドの町周辺(中央部&東部)、幸せの国周辺(中央部)、[下] 旅人の洞くつなど



HP	73
MP	0
攻撃力	81
守備力	40
すばやさ	57

魔界の毒素を吸って育ったニンジンのモンスター。どくのいきを吐くうえ、かみついて毒を流し込んでくる。守備力が低く、倒すには直接攻撃だけで十分だ。

経験値 94　ゴールド 33G　宝 どくけしそう

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●毒攻撃【1体／ダメージ+毒】　●どくのいき【息／全体／毒／毒系】

- よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、1ターン休み系、ルカニ系
- 効きにくい攻撃：ヒャド系、ニフラム系
- 効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.71 きりさきピエロ

生息地：[上] 内海の諸島、クリアベール東の洞くつ周辺、クリアベールの町周辺(西部)、[下] 山はだの道など



HP	76
MP	0
攻撃力	85
守備力	82
すばやさ	41

まるで楽しむかのように人を切り刻む悪魔。両手の剣から放つしんくうぎりが強力だ。ルカニで守備力を下げてから直接攻撃で攻めるか、よく効くバギマを使おう。

経験値 132　ゴールド 78G　宝 ピンクパール

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●しんくうぎり【1体／ダメージ／バギ系】

- よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ルカニ系
- 効きにくい攻撃：パワー系、ザキ系、ラリホー系、1ターン休み系
- 効かない攻撃：ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.72 あくまのツボ

生息地：上 ダーマ南の井戸周辺(南部)、ダーマ神殿南の大地の階段周辺、下 ムドーの城など



HP	200
MP	7
攻撃力	118
守備力	135
すばやさ	90

ツボの奥に潜み、人を引きずり込む魔物。マホキテでこちらが使った呪文のMPを吸収し、何度もザキを唱えようとする。ザキを使われないよう、直接攻撃で戦おう。

経験値	ゴールド	宝
204	162G	アモールのみず

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●マホキテ【呪文／自分／受けた呪文のMP吸収】 ●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：メガンテ

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ザキ系、ルカニ系

効かない攻撃：パワー系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.73 ユニコーン

生息地：上 ダーマ南の井戸周辺(中央部＆南西部)、内海の諸島、下 ホルストック城周辺(南部)、洗礼の洞くつなど



HP	128
MP	9
攻撃力	87
守備力	60
すばやさ	64

もとは聖なる獣だったが、魔王に操られて、人を襲うようになった。仲間がつきとばされると不利になってしまうので、直接攻撃を集中させて優先的に倒したい。

経験値	ゴールド	宝
144	54G	かしこさのたね

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】 ●つきとばし【1体／その戦闘から離脱させ馬車まで戻す(戦闘中復帰不可)／ザキ系】

よく効く攻撃：デイン系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、パワー系、ぐんたいよび、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系、おどりふうじ

図鑑No.74 レッサーデーモン

生息地：上 ダーマ南の井戸周辺(南西部)、内海の諸島、クリアベール東の洞くつ周辺、下 ムドーの島など



HP	116
MP	4
攻撃力	75
守備力	52
すばやさ	57

真紅の身体が特徴の下級悪魔。ルカナンで守備力を下げてくるため、受けるダメージが大きくなってしまう。よく効くヒャドやせいけんづきで手早く倒すといい。

経験値	ゴールド	宝
138	46G	てつのツメ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ぶきみなひかり【全体／耐性低下／ザキ系】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

よく効く攻撃：ヒャド系、イオ系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：バギ系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系、ルカニ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No.75 ウインドマージ ゾンビ

生息地：上 クリアベール東の洞くつ周辺、クリアベールの町周辺(西部)、下 ホルストック城周辺(南部)など



HP	125
MP	8
攻撃力	92
守備力	102
すばやさ	86

青い衣をまとった魔術師の悪霊。生きていたときに覚えたバギマを唱えてくる。攻撃呪文は効きにくいので、あしばらいなどで動きを封じつつ直接攻撃で戦おう。

経験値	ゴールド	宝
108	68G	かぜのぼうし

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃：デイン系、炎系、吹雪系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、ぐんたいよび、ニフラム系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、ルカニ系

効かない攻撃：バギ系、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 76 さまようへいたい

生息地 上 すれちがいの館周辺(中央部＆西部)、下 洗礼の洞くつ、クリアベールの町周辺(中央部)など



HP	128
MP	0
攻撃力	95
守備力	62
すばやさ	81
経験値	115
ゴールド	50G
宝	うろこのたて

訓練された兵士の鎧に悪霊が宿ったもの。自らを犠牲にたいあたりを仕掛けてくる。複数で現れた場合は、ベギラマなどの集団を攻撃できる呪文で戦っていこう。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●たいあたり【1体／自分と相手に大ダメージ／ザキ系】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、1ターン休み系

効きにくい攻撃
ラリホー系、マヌーサ系、ルカニ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 77 ヘルゼーエン

生息地 上 クリアベール東の洞くつ周辺、下 ホルストック城周辺(南部)、洗礼の洞くつなど



HP	104
MP	16
攻撃力	85
守備力	58
すばやさ	83
経験値	117
ゴールド	55G
宝	かしこさのたね

出会った者に地獄を見せると言われる異形の魔導師。マホトーンで呪文を封じてもいかずちのつえで攻撃してくる。バギ系の呪文で攻めるのがオススメだ。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】
●いかずちのつえ【全体／ギラ系】　●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】

よく効く攻撃
バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、マヒ系、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃
パワー系、ザキ系、ラリホー系、マホトーン系

効かない攻撃
ニフラム系、メダパニ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 78 ポイズンキラー

生息地 上 ダーマ神殿南の大地の階段周辺 、下 クリアベールの町周辺(西部)、運命のカベ、は 絶望の町周辺など



HP	88
MP	0
攻撃力	93
守備力	80
すばやさ	87
経験値	96
ゴールド	72G
宝	まんげつそう

体内にさまざまな毒をため込んでいる蜂。針に刺されるとマヒに、鎌で傷つけられると毒に冒されてしまう。とびひざげりやメラミでダメージを与えていこう。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】
●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ、1ターン休み系

効きにくい攻撃
ヒャド系、吹雪系、ザキ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃
パワー系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 79 ウィングスネーク

生息地 上 ダーマ神殿南の大地の階段周辺、下 クリアベールの町周辺(中央部＆西部)、運命のカベなど



HP	118
MP	0
攻撃力	105
守備力	58
すばやさ	91
経験値	162
ゴールド	56G
宝	はがねのキバ

異常な進化で身体に巨大な羽根が生えた蛇。尻尾での攻撃やかみつきが強力なので、スクルトで守備力を高めよう。そのあとは倒すのをあとまわしにしてもいい。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●尻尾振りまわし【1体／ダメージ】
●かみつき【1体／ダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、マヒ系、毒系

効きにくい攻撃
ザキ系、ラリホー系

効かない攻撃
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.80 ばくだんいわ

生息地 上 クリアベールの町周辺(西部)、ダーマ神殿南の大地の階段周辺 、下 クリアベールの町周辺(西部)など



HP	240
MP	20
攻撃力	99
守備力	150
すばやさ	50

うっすらと笑みをたたえる不気味な岩石。ある程度ダメージを与えるとメガンテを唱えるため、集中攻撃で一気に倒すか、ニフラムで消し去るのがオススメだ。

経験値	ゴールド	宝
144	15G	メガンテのうでわ

行動 ●メガンテ【呪文／全体／一撃で倒すか大ダメージ】 ●とびかかり【1体／ダメージ】 ●きあいため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加＋必ず命中】

よく効く攻撃 バギ系、デイン系、ニフラム系

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、イオ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、メダパニ系、毒系、マホトーン系、おどりふうじ

図鑑No.81 フーセンドラゴン

ドラゴン

生息地 上 魔術師の塔、下 運命のカベ、フォーン城周辺(中央部＆南部)、ペスカニの村周辺(東部)など



HP	184
MP	0
攻撃力	120
守備力	64
すばやさ	88

腹部に空気をためて浮かんでいる竜。膨らんでのしかかってくるほか、自爆することも。群れで現れるうえにHPが高いので、ザラキでの一掃を狙ってみるのも手。

経験値	ゴールド	宝
170	63G	アモールのみず

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【息／全体／炎系】 ●弾け飛ぶ【全体／自爆してダメージ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.82 エビルドライブ

生息地 上 魔術師の塔、下 フォーン城周辺(中央部＆南部)、ペスカニの村周辺(東部)など



HP	160
MP	0
攻撃力	115
守備力	75
すばやさ	87

骨と化した魔獣に乗った魔族の剣士。攻撃力が高いうえ、1ターンに2回攻撃をしてくる強敵だ。よく効くメラミやせいけんづきを使って、素早く倒していきたい。

経験値	ゴールド	宝
156	51G	とがったホネ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●さみだれけん【全体／パワー系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.83 じごくのたまねぎ

生息地 下 運命のカベ、山はだの道、は 絶望の町周辺



HP	128
MP	5
攻撃力	95
守備力	57
すばやさ	92

地獄で育った毒々しいタマネギの魔物。体内に蓄えたあまいいきを吐き出し、こちらを眠らせてくる。ほかの敵と一緒に現れたときは、先に倒すようにしよう。

経験値	ゴールド	宝
96	36G	ブーメラン

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●あまいいき【息／全体／眠り／ラリホー系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、マヒ系、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 おどりふうじ

図鑑No.84 メタルライダー

メタル

生息地：上 スライム格闘場周辺(中央部)、下 クリアベールの町周辺(中央部＆西部)、はざま 絶望の町周辺など



HP	144
MP	8
攻撃力	103
守備力	115
すばやさ	90

メタルスライムに乗り、そのスピードを活かしてこちらを翻弄する剣士。守備力が高く、よく効く攻撃も少ないので、直接攻撃で地道にダメージを与えていこう。

経験値 150 ゴールド 72G 宝 はがねのつるぎ ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●もろばぎり【1体／自分と相手にダメージ】 ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、毒系、マホトーン系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ぐんたいよび、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃：ラリホー系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.85 マドハンド

生息地：下 クリアベールの町周辺(中央部)、運命のカベなど



HP	104
MP	0
攻撃力	87
守備力	63
すばやさ	94

現世に未練を残した魂が泥に宿り、手の姿となった。集団で現れて仲間を呼ぶため、戦闘が長引きやすい。まわしげりやベギラゴンなどでまとめて攻撃しよう。

経験値 75 ゴールド 60G 宝 すばやさのたね ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【マドハンドを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.86 ダークホーン

生息地：上 ダーマ南の井戸周辺(南部)、ダーマ神殿南の大地の階段周辺、下 フォーン城周辺(南部)など



HP	188
MP	6
攻撃力	145
守備力	67
すばやさ	91

闇の力を手にして、さらに強力になったちんもくのひつじ。攻撃力が高く、鋭いツノを突き出しての攻撃は強烈だ。守備力は低めなので、直接攻撃で攻めるといい。

経験値 204 ゴールド 57G 宝 まふうじのつえ ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●ツノ突き出し【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：イオ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マホトラ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、ザキ系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃：バギ系、パワー系、ラリホー系、マホトーン系、おどりふうじ

図鑑No.87 ダークゴイル

生息地：上 ダーマ南の井戸周辺(南部)、ダーマ南の井戸、すれちがいの館周辺(中央部＆西部)など



HP	128
MP	15
攻撃力	130
守備力	72
すばやさ	90

強大な闇の力を得た小悪魔。メラミを使われると大ダメージを受けるので、まずマホトーンで呪文を封じてから、よく効くとびひざげりを使って倒すといい。

経験値 135 ゴールド 75G 宝 たけのやり ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●イオ【呪文／全体／イオ系】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、とびひざげり、毒系、マホトーン系

効きにくい攻撃：ギラ系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、ラリホー系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、おどりふうじ

図鑑No.88 こうもりはくしゃく

生息地 上 クリアベールの町周辺(西部)、下 ライフコッドの村周辺(中央部)、は 絶望の町周辺など



HP	113
MP	10
攻撃力	89
守備力	130
すばやさ	84

吸血鬼のしもべとして暗躍したコウモリ。爪による攻撃だけでなくベホイミで回復もする。回復するヒマを与えないように、集中攻撃で1体ずつトドメを刺そう。

経験値	ゴールド	宝
99	82G	まんげつそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】

よく効く攻撃 バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃 パワー系、ぐんたいよび、マホトーン系

効かない攻撃 ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、おどりふうじ

図鑑No.89 メダパニとかげ

生息地 上 アモール南の井戸周辺(南部)、下 フォーン城周辺(中央部)、は 絶望の町周辺など



HP	106
MP	10
攻撃力	108
守備力	69
すばやさ	75

精神が錯乱する植物を食べて育ったとかげ。メダパニのほか、かみつきによる攻撃でも混乱させられてしまう。先にこちらがメダパニで混乱させるのが効果的だ。

経験値	ゴールド	宝
141	64G	ほしのかけら

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●混乱攻撃【1体／ダメージ＋混乱】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱／メダパニ系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系

効きにくい攻撃 ザキ系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.90 ホラーウォーカー

生息地 上 ダーマ南の井戸周辺(南部)、アモール南の井戸周辺(南部)、ダーマ神殿南の大地の階段周辺など



HP	133
MP	0
攻撃力	123
守備力	97
すばやさ	88

地面を這って移動する不気味な悪魔。いなずまで全体にダメージを与えてくる。直接攻撃はかわされることがあるので、メラミやイオラなどの呪文で攻めていこう。

経験値	ゴールド	宝
164	100G	みかわしのふく

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●いなずま【全体／イオ系】 ●みかわしきゃく【踊り／自分／みかわし率上昇】

よく効く攻撃 ルカニ系

効きにくい攻撃 ヒャド系、デイン系、ぐんたいよび、メダパニ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃 バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.91 キメイラ

生息地 上 ライフコッド東の小さな小屋周辺(中央部)、下 フォーン城周辺(中央部&南部)など



HP	98
MP	17
攻撃力	103
守備力	73
すばやさ	94

実験によって生み出された、鳥と蛇の合成獣。体内で生成した冷気を吐き出してくるうえ、ベホイミで自身を回復する。とびひざげりで一気にケリをつけたい。

経験値	ゴールド	宝
123	78G	キメラのつばさ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●つめたいいき【息／全体／吹雪系】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、吹雪系、とびひざげり、メガンテ、1ターン休み系

効きにくい攻撃 パワー系、ぐんたいよび、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃 ニフラム系、ラリホー系、おどりふうじ

図鑑No. 92 スライムつむり

生息地：[上] 魔術師の塔、[下] フォーン城周辺(南部)、ペスカニの村周辺(東部&西部)など



HP	99
MP	6
攻撃力	82
守備力	160
すばやさ	72

巻き貝を背負って生活するスライムの一種。争いを好まず、殻にこもって出てこないことも。守備力が非常に高いので、ルカナンを使ってから攻撃するといい。

経験値	ゴールド	宝
82	42G	まもりのたね ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ヒャド【呪文/1体/ヒャド系】 ●防御【自分/ダメージ減少】 ●ラリホー【呪文/全体/眠り】 ●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系、ぐんたいよび、メガンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃：イオ系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系

効かない攻撃：ヒャド系、パワー系、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No. 93 バオー

生息地：[上] ダーマ南の井戸、格闘場北の占いの館周辺(中央部)、魔術師の塔、[下] フォーン城周辺(中央部&南部)など



HP	200
MP	0
攻撃力	133
守備力	78
すばやさ	67

邪悪な意志を持ち、魔物と化したカバ。その大きな口でかみついたりおたけびをあげるほか、仲間も呼ぶ。HPが高いので、せいけんづきや強力な呪文で攻めよう。

経験値	ゴールド	宝
186	74G	てつのむねあて ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●かみつき【1体/ダメージ】 ●大声で仲間を呼ぶ【つぎのターンにバオーを呼ぶ】 ●おたけび【全体/1ターン休み】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系

効きにくい攻撃：ザキ系、ルカニ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 94 ヘルバイパー

生息地：[上] ダーマ南の井戸、アモール南の井戸周辺(南部)、格闘場北の占いの館周辺(中央部)、[下] 旅人の洞くつなど



HP	144
MP	0
攻撃力	129
守備力	72
すばやさ	88

地獄の毒蛇と呼ばれるほどの強力な毒を持つ魔物。もうどくのきりを受けてしまわないように、あしばらいやおたけびで行動を封じつつ戦っていくといい。

経験値	ゴールド	宝
172	21G	はがねのキバ ★½☆☆

行動：●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●毒攻撃【1体/ダメージ+毒】 ●もうどくのきり【1体/猛毒/毒系】 ●尻尾振りまわし【1体/ダメージ】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、ぐんたいよび、メガンテ、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 95 ぶちスライムベス

生息地：[上] 格闘場北の占いの館周辺(中央部)、[下] ロンガデセオの町周辺(南部)、[は] 絶望の町周辺など



HP	80
MP	0
攻撃力	108
守備力	74
すばやさ	89

進化したぶちスライム。群れをなして現れ、まねまねでこちらの攻撃をまねてくる。全体攻撃をしてまねされると危険なので、メラミなどで1体ずつ攻撃だ。

経験値	ゴールド	宝
75	58G	アモールのみず ★★½☆

行動：●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●まねまね【自分/敵からの行動をやり返す】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃：ニフラム系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：メダパニ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 96 いどまねき

生息地 上 アモール南の井戸、格闘場西の井戸、下 ホルストック南西のほこら、レイドックの井戸など



HP	400
MP	0
攻撃力	150
守備力	120
すばやさ	90

のぞいた者に死を招くと恐れられている井戸の魔神。能力値が高く、複数で現れることもあるので苦戦は必至。比較的効きやすいメラ系やギラ系の呪文で戦おう。

経験値 285　ゴールド 81G　宝 おしゃれなバンダナ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】 ●いしつぶて【全体／ダメージ／パワー系】

よく効く攻撃 毒系

効きにくい攻撃 ヒャド系、ぐんたいよび、1ターン休み系

効かない攻撃 バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 97 アックスドラゴン ドラゴン

生息地 上 格闘場北の占いの館周辺(中央部)、下 ロンガデセオの町周辺(南部)など



HP	296
MP	0
攻撃力	110
守備力	100
すばやさ	80

巨大な斧を自在に扱う竜で、まじんぎりに当たると大ダメージを受けてしまう。HPと守備力が高いので、よく効くバギ系の呪文を駆使して戦うのがオススメだ。

経験値 300　ゴールド 90G　宝 バトルアックス

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●まじんぎり【1体／ミスか大ダメージ】 ●かえんのいき【息／全体／炎系】

よく効く攻撃 バギ系、デイン系、炎系、ぐんたいよび、毒系

効きにくい攻撃 ラリホー系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 ヒャド系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 98 かくとうパンサー

生息地 上 ダーマ南の井戸周辺(南部)、ダーマ南の井戸、下 マウントスノーの村周辺(南西部)など



HP	168
MP	0
攻撃力	147
守備力	78
すばやさ	92

格闘家として一流の実力を持つ獣人。両手に装着したツメから巻き起こすしんくうははかなり強烈だ。攻撃呪文はどれもよく効くので、一番強力な呪文で攻めたい。

経験値 192　ゴールド 93G　宝 てつのツメ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振り下ろし【1体／ダメージ】 ●しんくうは【全体／バギ系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃 ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 99 メイジキメイラ

生息地 上 ダーマ南の井戸



HP	144
MP	50
攻撃力	123
守備力	80
すばやさ	97

独自の進化をして多彩な呪文を覚えたキメイラ。トロルとともに現れたときに、ラリホーを唱えられると危険だ。イオラやとびひざげりで手早くケリをつけよう。

経験値 152　ゴールド 51G　宝 キメラのつばさ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃 イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび

効きにくい攻撃 パワー系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.100 ツボック

生息地：下 ガンディーノ城、天馬の塔



HP	504
MP	10
攻撃力	160
守備力	300
すばやさ	91

ツボの中に潜んでいる魔物で、のぞいた人間を食べようと待ちかまえている。まずはルカニで鉄壁の守備を崩し、それから直接攻撃でダメージを与えよう。

経験値	ゴールド	宝
540	189G	まもりのたね ★★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】 ●とびかかり【1体／ダメージ】 ●マホキテ【呪文／自分／受けた呪文のMP吸収】

よく効く攻撃：ルカニ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メダパニ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ヒャド系、イオ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、おどりふうじ

図鑑No.101 ホーンテッドミラー

生息地：上 魔術師の塔、スライム格闘場周辺(中央部)、下 マウントスノーの村周辺(中央部&南西部)、海底神殿など



HP	200
MP	30
攻撃力	114
守備力	180
すばやさ	92

廃墟に置かれたままの鏡に、悪霊が宿ったもの。守備力が高いうえに、ほとんどの呪文が効きにくい。マホトーンを連発して呪文を封じれば、戦いやすくなる。

経験値	ゴールド	宝
258	60G	いのちのきのみ ★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●モシャス【呪文／自分／相手の誰かに変身】 ●まぶしいひかり【全体／命中率低下／マヌーサ系】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】

よく効く攻撃：デイン系

効きにくい攻撃：ヒャド系、パワー系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃：バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、毒系、おどりふうじ

図鑑No.102 じゃしんぞう

生息地：下 マウントスノーの村周辺(南西部)、海底神殿、グレイス城周辺(中央部)、不思議な洞くつ



HP	184
MP	0
攻撃力	145
守備力	135
すばやさ	90

悪魔崇拝者が作った邪悪な石像に、本物の悪魔が取り憑いた。石像だけあって守備力はかなり高めだ。ルカナンで守備力を下げてから、直接攻撃で攻めるといい。

経験値	ゴールド	宝
260	52G	いしのオノ ★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●やけつくいき【息／全体／マヒ】

よく効く攻撃：メラ系、パワー系、ぐんたいよび、ルカニ系

効きにくい攻撃：バギ系、デイン系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.103 ブラッディハンド

生息地：上 ライフコッド東の小さな小屋周辺(中央部)、下 ペスカニの村周辺(東部)、レイドックの井戸など



HP	120
MP	0
攻撃力	112
守備力	88
すばやさ	96

仲間を増やすべく、人を地獄へと引き込む血塗られた手。どんどん仲間を呼ぶので、おたけびで動きを止めつつ、まわしげりなどの複数に攻撃できる特技で攻めよう。

経験値	ゴールド	宝
99	44G	うつくしそう ★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【トロルを呼ぶ】 ●仲間呼び【ブラッディハンドを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系

効かない攻撃：マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 104 キングイーター

生息地 下 ペスカニの村周辺(東部)、マウントスノーの村周辺(南西部)、グレイス城周辺(中央部)など



HP	144
MP	0
攻撃力	113
守備力	70
すばやさ	86

すべてを飲み込むほどの大きな口を持つ魔獣。すなけむりを巻き上げてこちらの攻撃を当たりにくくする。メラミやベギラマなどの攻撃呪文で対抗しよう。

経験値	ゴールド	宝
208	116G	けがわのマント ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●すなけむり【全体／命中率低下／マヌーサ系】 ●おたけび【全体／1ターン休み】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 105 トロル

生息地 上 ダーマ南の井戸、ライフコッド東の小さな小屋周辺(中央部)、下 ペスカニの村周辺(東部)など



HP	280
MP	0
攻撃力	160
守備力	64
すばやさ	55

破壊を好む怪力自慢の魔族。右手に携えた棍棒を力まかせに振り下ろし、大ダメージを与えてくる。こちらもせいけんづきなどを使って、一気に倒したいところだ。

経験値	ゴールド	宝
258	66G	こんぼう ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●つきとばし【1体／その戦闘から離脱させ馬車まで戻す(戦闘中復帰不可)／ザキ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 106 キングスライム

生息地 上 ライフコッド東の小さな小屋周辺(中央部)、下 ペスカニの村周辺(東部)など



HP	212
MP	35
攻撃力	135
守備力	78
すばやさ	85

豪華な冠をかぶったスライム族の王。スライムが合体してキングスライムになることもある。ザオラルで仲間を復活させるので、真っ先に倒したい魔物だ。

経験値	ゴールド	宝
240	138G	くじけぬこころ ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】 ●馬車のドアを閉める【いれかえ、そうがえ不能に】 ●ザオラル【呪文／味方1体／蘇生】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ぐんたいよび、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、おどりふうじ

図鑑No. 107 バルンバ

ドラゴン

生息地 下 マウントスノーの村周辺(中央部)、ロンガデセオの町周辺(南部)など



HP	240
MP	0
攻撃力	143
守備力	90
すばやさ	91

腹部にガスをため込んでいるドラゴン。ガスを引火させて吐くかえんのいきが強力。HPが高くなかなか倒せないため、よく効くメラミを連発していこう。

経験値	ゴールド	宝
259	76G	てつのむねあて ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【息／全体／炎系】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、イオ系、デイン系、メガンテ

効きにくい攻撃：ぐんたいよび、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.108 イーブルフライ

ドラゴン

生息地 下 マウントスノーの村周辺(中央部&南西部)、ポルテの館周辺(北部の諸島)、グレイス城周辺(中央部)など



HP	152
MP	8
攻撃力	122
守備力	77
すばやさ	98

怪しい模様の翼が生えた小さな竜。翼を使って、優雅に舞うメダパニダンスで混乱させてくる。直接攻撃はかわされることがあるので、呪文を中心に攻めるといい。

経験値	ゴールド	宝
183	118G	ふしぎなきのみ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●メダパニダンス【踊り/全体/混乱/メダパニ系】 ●ルカナン【呪文/全体/守備力低下】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、炎系、吹雪系、とびひざげり、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 パワー系、ぐんたいよび、ニフラム系、毒系

図鑑No.109 サイレス

生息地 下 氷の洞くつ、海底神殿、ポルテの館周辺(北部の諸島)、不思議な洞くつなど



HP	200
MP	13
攻撃力	146
守備力	83
すばやさ	88

沈黙を意味する名を持つ3つ目の魔獣。マホトーンで呪文を封じられることが多いため、直接攻撃を中心に、ほのおのツメなどの道具も使って戦っていこう。

経験値	ゴールド	宝
278	25G	まふうじのつえ ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●わしづかみ【1体/ダメージ】 ●マホトーン【呪文/全体/呪文封じ】 ●バシルーラ【呪文/1体/戦闘から離脱させてルイーダの酒場に送る/ニフラム系】

よく効く攻撃 メラ系、バギ系、デイン系、ぐんたいよび、マホトーン系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ヒャド系、パワー系、吹雪系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No.110 のろいのランプ

生息地 下 アモール西のほこら周辺(中央部)、マウントスノーの村周辺(中央部)、氷の洞くつなど



HP	120
MP	18
攻撃力	122
守備力	210
すばやさ	95

魔王の力により生命が吹きこまれた骨董品のランプ。金属製のため守備力が高く、呪文もデイン系以外はあまり効かない。ザラキで息の根を止めるのが有効だ。

経験値	ゴールド	宝
175	57G	まもりのたね ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●仲間呼び【ランプのまじんを呼ぶ】 ●スカラ【呪文/味方1体/守備力上昇】 ●ルカニ【呪文/1体/守備力低下】

よく効く攻撃 デイン系、メガンテ

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、ニフラム系

効かない攻撃 ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No.111 ランプのまじん

生息地 下 アモール西のほこら周辺(中央部)、マウントスノーの村周辺(中央部)、ザクソンの村周辺(北部)など



HP	304
MP	14
攻撃力	150
守備力	94
すばやさ	68

のろいのランプから出てくる魔神。HPは非常に高いが守備力は低いので、直接攻撃やとびひざげりで攻めよう。よく効くメラミなどの呪文で攻撃するのもいい。

経験値	ゴールド	宝
300	69G	ちからのたね ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●かまいたち【1体/ダメージ/バギ系】 ●おいかぜ【自分/1度だけ息反射】 ●バギマ【呪文/全体/バギ系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、デイン系、パワー系、炎系、とびひざげり

効きにくい攻撃 ぐんたいよび、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃 バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 112 ベホマスライム

生息地 上 ライフコッド東の小さな小屋周辺(中央部)、下 マウントスノーの村周辺(中央部&南西部)など



HP	136
MP	28
攻撃力	107
守備力	72
すばやさ	120

ベホマを覚えたホイミスライムの亜種。HPの高い上位の魔物から呼び出されることも多い。出現したらメラ系やバギ系の呪文で、ベホマを使われる前に倒そう。

経験値	ゴールド	宝
144	51G	まほうのせいすい ★(1/2)

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●マホトラ【呪文/1体/MP吸収】 ●ベホマ【呪文/味方1体/HP回復】

よく効く攻撃 メラ系、バギ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃 メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 113 のろいのカガミ

生息地 は 牢ごくの町周辺(西部)、デスタムーアの城、? 謎の洞くつ



HP	408
MP	30
攻撃力	115
守備力	188
すばやさ	150

映した者を呪い殺すと言われた鏡に命が宿ったもの。3体で現れることが多く、モシャスでこちらの姿に変身する。変身する前に炎系や吹雪系の攻撃で蹴散らそう。

経験値	ゴールド	宝
696	156G	ぎんのむねあて ★(1/2)

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●モシャス【呪文/自分/相手の誰かに変身】

よく効く攻撃 パワー系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃 ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃 ほぼ全部(デイン系、炎系、吹雪系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく)

図鑑No. 114 デスホール

生息地 下 天馬の塔南のほこら



HP	536
MP	0
攻撃力	180
守備力	150
すばやさ	84

死の穴と恐れられる井戸の魔物で、のぞいた者は生きて帰ってこないと言われている。あやしいきりを噴出して呪文を封じてくるため、直接攻撃で攻めていこう。

経験値	ゴールド	宝
1620	42G	うさみみバンド ★★★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●あやしいきり【敵味方全体/呪文無効化】 ●ちからのたて【自分/HP回復】 ●いかずちのつえ【全体/ギラ系】

よく効く攻撃 パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃 バギ系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 115 ハイオーク

生息地 下 アモール西のほこら周辺(中央部)、ポルテの館周辺(北部の諸島)、不思議な洞くつなど



HP	200
MP	0
攻撃力	137
守備力	90
すばやさ	83

鉄球を使いこなす一流の獣人戦士。攻撃力はそれほど高くないが、たまに繰り出す痛恨の一撃で手痛いダメージを受ける。メダパニで混乱させるのがオススメだ。

経験値	ゴールド	宝
252	78G	くさりがま ★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●振りまわし【1体/ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体/大ダメージ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.116 ストロングアニマル

生息地 下 レイドックの井戸、アモール西のほこら周辺(中央部)、氷の洞くつ



HP	200
MP	0
攻撃力	157
守備力	87
すばやさ	92

緑色の身体と鋭い牙が特徴のどう猛な巨獣。攻撃力が高く、かみつかれると大ダメージを受けてしまう。HPも高いので、直接攻撃とメラミで1体ずつ倒していこう。

経験値 285 ゴールド 88G 宝 はがねのキバ ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●かみつき【1体/ダメージ】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃 ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.117 パペットマン

生息地 上 ダーマ南の井戸、下 アモール西のほこら周辺(中央部)、氷の洞くつ、不思議な洞くつなど



HP	128
MP	0
攻撃力	112
守備力	94
すばやさ	104

悪霊の宿った操り人形で、2種類のふしぎなおどりを使いこなす。MPをどんどん奪われるので、ベギラゴンなどの強力な呪文を惜しみなく使って戦おう。

経験値 195 ゴールド 82G 宝 ひのきのぼう ★½

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ふしぎなおどり【踊り/1体/MP減少】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、おどりふうじ、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.118 ドラゴンソルジャー

ドラゴン

生息地 上 スライム格闘場周辺(中央部)、下 アモール西のほこら周辺(中央部)、不思議な洞くつ



HP	248
MP	0
攻撃力	180
守備力	90
すばやさ	96

大斧を振りまわす竜族の戦士。痛恨の一撃をひんぱんに繰り出すため、仲間のHPには余裕を持たせておきたい。おたけびなどで、毎ターン動きを止めるのが有効だ。

経験値 372 ゴールド 108G 宝 バトルアックス ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体/大ダメージ】 ●踏みつけ【1体/ダメージ】 ●かえんのいき【息/全体/炎系】

よく効く攻撃 メラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃 ザキ系、メダパニ系

効かない攻撃 ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.119 フロストギズモ

生息地 上 スライム格闘場周辺(中央部)、下 レイドックの井戸、アモール西のほこら周辺(中央部)など



HP	132
MP	0
攻撃力	125
守備力	94
すばやさ	95

邪悪な気が冷気とともに実体化したもの。強力なこおりのいきを大群に連発されると、全滅する可能性がある。ベギラゴンなどを使って一気に倒してしまいたい。

経験値 192 ゴールド 51G 宝 こおりのやいば ★½

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●こおりのいき【息/全体/吹雪系】 ●つめたいいき【息/全体/吹雪系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 パワー系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、ルカニ系

効かない攻撃 ヒャド系、吹雪系、毒系、おどりふうじ

図鑑No.120 リビングデッド

ゾンビ

生息地 下 マウントスノーの村周辺(中央部＆南西部)、ポルテの館周辺(北部の諸島)、グレイス城周辺(中央部)など



HP	160
MP	0
攻撃力	127
守備力	72
すばやさ	54

生に執着のある魂が、死体に取り憑いたもの。執着心が強いためかHPは高めだが、守備力は低い。直接攻撃で攻めるほか、ニフラムを使って消し去るのもいい。

経験値	ゴールド	宝
204	38G	いのちのきのみ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ひゃくれつなめ【1体／1ターン休み＋守備力0／1ターン休み系】 ●ぶきみなひかり【全体／耐性低下／ザキ系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ニフラム系

効きにくい攻撃 1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.121 あんこくまどう

生息地 下 天馬の塔、は 欲望の町周辺



HP	304
MP	80
攻撃力	159
守備力	145
すばやさ	104

闇に心をとらわれた高位の魔導師。マホトーンが効かないため、ザオリクやベギラゴンといったやっかいな呪文を封じることができない。直接攻撃で応戦しよう。

経験値	ゴールド	宝
510	255G	いのりのゆびわ ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●いかずちのつえ【全体／ギラ系】 ●ふっかつのつえ【味方1体／蘇生】

よく効く攻撃 炎系、吹雪系

効きにくい攻撃 ギラ系、ヒャド系、イオ系、ぐんたいよび、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No.122 ぶちベホマラー

生息地 下 天馬の塔



HP	144
MP	20
攻撃力	123
守備力	73
すばやさ	92

修行を重ね、ベホマラーまで使えるようになったぶちスライム。複数の敵にダメージを与えるとベホマラーを使うので、回復されないように1体ずつ確実に倒そう。

経験値	ゴールド	宝
112	96G	スライムアーマー ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ減少】 ●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃 ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系

効かない攻撃 ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No.123 マジックフライ

生息地 下 ガンディーノ城周辺(中央部＆南部)、天馬の塔周辺(中央部)、天馬の塔、は 牢ごくの町周辺(東部)



HP	144
MP	35
攻撃力	132
守備力	83
すばやさ	101

攻撃と防御の呪文を使いこなす悪しき妖精。どの呪文も使われるとやっかいだが、HPと守備力が低いため、せいけんづきを決めればすぐに倒せるだろう。

経験値	ゴールド	宝
198	115G	バニースーツ ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●イオラ【呪文／全体／イオ系】 ●マジックバリア【呪文／味方全体／呪文耐性上昇】 ●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】

よく効く攻撃 メラ系、ヒャド系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃 ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No.124 メガザルロック

生息地：下 ガンディーノ城周辺(中央部&南部)、山はだの道、天馬の塔周辺(中央部)、は 古い炭鉱



HP	240
MP	63
攻撃力	143
守備力	153
すばやさ	82

不気味な笑みを絶やさない人面岩。名前のとおりメガザルを使って、倒した敵をすべて生き返らせてしまう。ヒャド系やバギ系の攻撃で、真っ先に倒していこう。

経験値 302　ゴールド 84G　宝 メガザルのうでわ ★☆☆☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●メガザル【呪文／味方全体／自分を犠牲にして蘇生】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、パワー系、マヌーサ系、ルカニ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.125 ボストロール

生息地：下 天馬の塔など



HP	256
MP	0
攻撃力	185
守備力	83
すばやさ	74

トロル族のなかでもトップクラスの実力を持つモンスター。痛恨の一撃を繰り出すこともある。せいけんづきなどの強力な攻撃を連発して、早めに片づけよう。

経験値 372　ゴールド 96G　宝 ちからのたね ★☆☆☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
- ●つきとばし【1体／その戦闘から離脱させ馬車まで戻す(戦闘中復帰不可)／ザキ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.126 キラーマシン2

メタル

生息地：下 天馬の塔、は 欲望の町周辺



HP	200
MP	0
攻撃力	162
守備力	185
すばやさ	94

戦闘のためだけに作られた殺人兵器の改良型。全身に仕込まれた武器を活用して、2回攻撃することもある。多くの呪文が効かないので、直接攻撃や特技で戦おう。

経験値 420　ゴールド 87G　宝 はやぶさのけん ★☆☆☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●斬りつけ【1体／ダメージ】
- ●矢を放つ【1体／ダメージ】　●振りまわし【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：デイン系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.127 キラーモス

生息地：下 天馬の塔、は 欲望の町周辺



HP	184
MP	0
攻撃力	141
守備力	80
すばやさ	101

魔王の力で巨大化した蛾。攻撃力そのものは低いが、攻撃の際にまき散らす鱗粉でこちらをマヒさせてくる。よく効くとびひざげりを放って、素早くしとめたい。

経験値 324　ゴールド 105G　宝 まんげつそう ★★☆☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】
- ●まぶしいひかり【全体／命中率低下／マヌーサ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃：ヒャド系、ザキ系、マヌーサ系

効かない攻撃：パワー系、ニフラム系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.128 メガボーグ

メタル

生息地 は 牢ごくの町周辺(東部&西部)、古い炭鉱



HP	216
MP	0
攻撃力	200
守備力	110
すばやさ	88

殺戮を目的に作られた人造人間。攻撃力は高いものの知能が低く、みなごろしで敵味方の区別なく襲いかかる。全身が機械のためか、デイン系の攻撃が有効だ。

経験値	ゴールド	宝
396	55G	ステテコパンツ

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】
●みなごろし【自分以外の敵味方1体/大ダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、イオ系、デイン系

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、ぐんたいよび、1ターン休み系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No.129 ヘルジャッカル

生息地 下 天馬の塔、は 欲望の町周辺



HP	240
MP	0
攻撃力	185
守備力	90
すばやさ	109

地獄からやってきた凶暴な魔獣。高い攻撃力を活かしたかみつきは強烈だ。メラゾーマやイオナズンなど、ダメージが大きい呪文を惜しまず使って戦おう。

経験値	ゴールド	宝
308	82G	けがわのマント

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●こおりのいき【息/全体/吹雪系】
●かみつき【1体/ダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、イオ系、デイン系、パワー系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃
ヒャド系、吹雪系、ラリホー系

効かない攻撃
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.130 ボーンプリズナー

ゾンビ

生息地 は 欲望の町周辺、牢ごくの町周辺(東部)、古い炭鉱



HP	184
MP	8
攻撃力	167
守備力	80
すばやさ	86

牢屋で無念の死を遂げたが、強い怨念で骨となっても動きつづける囚人。ときどき2回攻撃をしてくる強敵だが、ニフラムがよく効くので、危険を感じたら使おう。

経験値	ゴールド	宝
339	32G	カメのこうら

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●あしばらい【1体/1ターン休み】
●マホトーン【呪文/全体/呪文封じ】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ニフラム系

効きにくい攻撃
バギ系、マホトラ系、ルカニ系

効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、おどりふうじ

図鑑No.131 タイガークロー

生息地 は 欲望の町周辺



HP	192
MP	0
攻撃力	188
守備力	88
すばやさ	102

両手に巨大なツメを装着した格闘家。攻撃力が高いうえ、きあいをためて強烈な一撃を繰り出す。また、攻撃を受け流すことがあるため、呪文で攻めていきたい。

経験値	ゴールド	宝
348	120G	ほのおのツメ

行動
●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●振り下ろし【1体/ダメージ】 ●うけながし【自分/攻撃を敵味方のうち1体に受け流す】
●ともえなげ【1体/戦闘から離脱させてルイーダの酒場に送る/ザキ系】 ●きあいため【自分/つぎの直接攻撃の威力増加+必ず命中】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃
パワー系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃
ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.132 スライムベホマズン

生息地：謎の洞くつ



HP	192
MP	120
攻撃力	143
守備力	92
すばやさ	88

究極の回復呪文を修得したキングスライムの亜種。強力な魔物とともに現れ、ベホマズンで全員の傷を癒してしまう。戦闘が始まったら、まずはこの敵を狙おう。

経験値 416　ゴールド 134G　宝 スライムメット

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベホマズン【呪文／味方全体／HP回復】　●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、メダパニ系、マホトーン系、1ターン休み系

効かない攻撃：ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、マヒ系、毒系、おどりふうじ

図鑑No.133 レジェンドホーン

生息地：天馬の塔



HP	208
MP	0
攻撃力	155
守備力	110
すばやさ	115

魔王に操られてしまった伝説の聖獣。かまいたちによる攻撃が非常に強力だ。イオナズンやライデインといったよく効く呪文を使って、早めに倒したい。

経験値 372　ゴールド 111G　宝 かしこさのたね

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ツノ突き出し【1体／ダメージ】　●かまいたち【1体／ダメージ／バギ系】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃：ぐんたいよび、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、ルカニ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.134 てっこうまじん

メタル

生息地：古い炭鉱、湖の穴など



HP	224
MP	0
攻撃力	180
守備力	138
すばやさ	99

メタル素材の鎧で全身を固めた魔剣士。剣術の達人で、かえんぎりやいなずまぎりを繰り出す。ちからのたてで回復もするので、集中的に攻撃して一気に倒そう。

経験値 374　ゴールド 118G　宝 まほうのたて

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ちからのたて【自分／HP回復】　●いなずまぎり【1体／ダメージ／イオ系】　●かえんぎり【1体／ダメージ／ギラ系】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃：ヒャド系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.135 バーサクオーク

生息地：牢ごくの町周辺（東部）など



HP	200
MP	0
攻撃力	164
守備力	90
すばやさ	102

理性を失い、暴れ狂う獣人。怒りに身をまかせ、すてみで攻撃してくることもある。大ダメージを受けるが、相手は無防備になるのでせいけんづきをたたき込もう。

経験値 319　ゴールド 134G　宝 シルバーメイル

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ムーンサルト【全体／ダメージ】　●すてみ【1体／ダメージ／攻撃力上昇＋守備力低下】　●振りまわし【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.136 はぐれメタル

メタル

生息地 下 アモール西のほこら周辺(中央部)、ガンディーノ城周辺(南部)、は 牢ごくの町周辺(東部)など



HP	6
MP	∞
攻撃力	53
守備力	999
すばやさ	500

全身が液体金属のスライム。経験値が非常に多いものの、とてつもない素早さで逃げてしまう。まじんぎりやメタルぎりを駆使して、ぜひとも倒したい魔物だ。

経験値 10050 ゴールド 10G 宝 しあわせのぼうし ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃
(なし)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
ほぼ全部(ニフラム系をのぞく)

図鑑No.137 エビルホーク

生息地 は 牢ごくの町周辺(東部＆西部)



HP	224
MP	12
攻撃力	215
守備力	90
すばやさ	132

大きな翼とくちばしを持つ3つ目の怪物。高い攻撃力を活かした直接攻撃に耐えられるよう、HPは満タン近くに保ちつつ、メラゾーマやライデインを使って倒そう。

経験値 367 ゴールド 128G 宝 ふうじんのたて ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バシルーラ【呪文／1体／戦闘から離脱させてルイーダの酒場に送る／ニフラム系】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃
メラ系、ヒャド系、デイン系、パワー系、吹雪系、メガンテ

効きにくい攻撃
バギ系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃
ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No.138 じごくのほのお

生息地 は 牢ごくの町周辺(東部)、古い炭鉱、デスタムーアの島



HP	176
MP	0
攻撃力	186
守備力	80
すばやさ	115

ありとあらゆるものを焼きつくしてきた灼熱地獄の炎に命が宿ったもの。大勢で現れ、はげしいほのおを吐いて攻めてくる。マヒャドで大ダメージを与えていこう。

経験値 390 ゴールド 103G 宝 ほのおのよろい ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●はげしいほのお【息／全体／炎系】

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、吹雪系

効きにくい攻撃
イオ系、ぐんたいよび、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃
メラ系、ギラ系、炎系、ザキ系、メガンテ、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.139 ブチュチュンパ

生息地 は 古い炭鉱、湖の穴



HP	160
MP	0
攻撃力	128
守備力	91
すばやさ	100

ぶ厚い唇で数々の命を奪ってきた恐ろしいモンスター。青い舌によるなめまわしや、体内で発酵させたあまいいきが危険だ。炎系や吹雪系の特技で蹴散らしたい。

経験値 273 ゴールド 72G 宝 すばやさのたね ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●なめまわし【1体／1ターン休み】 ●あまいいき【息／全体／眠り／ラリホー系】

よく効く攻撃
メラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃
ラリホー系、毒系

効かない攻撃
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.140 エビルワンド

ゾンビ

生息地 は 牢ごくの町周辺(西部)、湖の穴、デスタムーアの島



HP	200
MP	12
攻撃力	175
守備力	182
すばやさ	140

高位の悪魔が用いていた杖が自我に目覚めて魔物と化した。細身ながらも非常に強固で、効きやすい攻撃も少ない。ライデインやらいめいのけんを使って攻撃しよう。

経験値	ゴールド	宝
378	63G	マジカルスカート ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●こおりのいき【息/全体/吹雪系】 ●ルカナン【呪文/全体/守備力低下】

よく効く攻撃 デイン系

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃 ヒャド系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.141 キラーバット

生息地 は 湖の穴



HP	200
MP	20
攻撃力	157
守備力	90
すばやさ	120

群れをなして厄災をもたらす、金色の小悪魔。仲間をどんどん呼ぶため、戦闘が長引きやすい。イオナズンやギガデインで、全体にダメージを与えていくといい。

経験値	ゴールド	宝
300	62G	ただのぬのきれ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●メラミ【呪文/1体/メラ系】 ●仲間呼び【キラーバットを呼ぶ】

よく効く攻撃 メラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No.142 ラストテンツク

生息地 は 湖の穴、? 謎の洞くつ



HP	152
MP	0
攻撃力	132
守備力	60
すばやさ	92

テンツク族最強とうたわれる猛者。能力値は低いものの、まねまねが脅威だ。まねまねでやり返されるダメージを抑えるため、メラ系の呪文で1体だけを狙おう。

経験値	ゴールド	宝
279	93G	おどりこのふく ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●さそうおどり【踊り/1体/1ターン休み】 ●まねまね【自分/敵からの行動をやり返す】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.143 デビルパピヨン

生息地 は 牢ごくの町周辺(西部)など



HP	248
MP	0
攻撃力	189
守備力	94
すばやさ	118

魔界に生息する邪悪な蝶。毒をため込んでおり、もうどくのきりを吐き出す。ダメージを与える呪文はたいてい効くので、イオナズンなどでほかの敵ごと攻撃だ。

経験値	ゴールド	宝
338	162G	どくばり ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●もうどくのきり【1体/猛毒/毒系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、とびひざげり、メガンテ

効きにくい攻撃 ぐんたいよび、ザキ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 144 マミーウィスプ

ゾンビ

生息地：は デスタムーアの島



HP	240
MP	30
攻撃力	171
守備力	76
すばやさ	103

死霊を統べるモンスター。複数で現れてマヒャドを唱えるほか、ベホマスライムを呼ぶこともある。援軍を呼ばれる前に、ベギラゴンやしゃくねつで全滅させよう。

経験値	ゴールド	宝
396	109G	はめつのたて ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】 ●仲間呼び【ベホマスライムを呼ぶ】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、おどりふうじ

図鑑No. 145 ウルトラキメイラ

生息地：は 牢ごくの町周辺(西部)、デスタムーアの城



HP	160
MP	14
攻撃力	185
守備力	128
すばやさ	120

キメイラ族の最終進化型。攻撃力と守備力が高いうえ、ベホイミやベホマで仲間を回復してしまう。マヒャドやバギクロスといった強力な呪文で一掃したい。

経験値	ゴールド	宝
500	117G	キメラのつばさ ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●はげしいほのお【息／全体／炎系】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●ベホマ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、とびひざげり、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ぐんたいよび、ラリホー系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、おどりふうじ

図鑑No. 146 うごくせきぞう

生息地：は 牢ごくの町周辺(西部)



HP	360
MP	0
攻撃力	220
守備力	170
すばやさ	72

魔王の力で命を吹き込まれた巨大な石像。圧倒的な攻撃力を誇るだけでなく、守備力も高い。ルカニで守備力を下げ、さらにバイキルトで攻撃力を高めて戦おう。

経験値	ゴールド	宝
554	108G	ちからのたね ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●じひびき【全体／バギ系】

よく効く攻撃：メラ系、イオ系、デイン系、パワー系、ぐんたいよび、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、ヒャド系、炎系、ニフラム系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 147 スケアリードッグ

生息地：は 牢ごくの町周辺(西部)



HP	240
MP	0
攻撃力	197
守備力	93
すばやさ	115

よくおたけびをあげる、巨体のわりに臆病な魔獣。複数におたけびをあげられると身動きできなくなってしまうので、集中攻撃で素早く数を減らしていこう。

経験値	ゴールド	宝
452	74G	まじゅうのキバ ★½☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●たいあたり【1体／自分と相手に大ダメージ／ザキ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.148 キラーデーモン

生息地：は デスタムーアの城



HP	360
MP	38
攻撃力	215
守備力	120
すばやさ	120

金色の肉体が光る高位の悪魔。マヒャドを唱えて全体に攻撃してくるが、マホトーンで呪文を封じることはできない。優先的に倒して、被害を最小限に抑えよう。

経験値	ゴールド	宝
660	156G	ふっかつのつえ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】 ●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系

効きにくい攻撃：ヒャド系、イオ系、パワー系、吹雪系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.149 ホロゴースト（ゾンビ）

生息地：は デスタムーアの島、デスタムーアの城など



HP	224
MP	0
攻撃力	191
守備力	90
すばやさ	128

虐殺された者の怨霊。生けるものすべてを道連れにしようと、しのおどりを使うほか、あやしいきりで呪文をかき消す。守備力が低いので直接攻撃をするといい。

経験値	ゴールド	宝
288	72G	みずのはごろも

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●しのおどり【踊り／全体／息の根を止める／ザキ系】 ●馬車のドアを閉める【いれかえ、そうがえ不能に】 ●あやしいきり【敵味方全体／呪文無効化】

よく効く攻撃：メラ系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、ニフラム系、1ターン休み系

効かない攻撃：パワー系、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、ルカニ系

図鑑No.150 メタルキング（メタル）

生息地：は デスタムーアの島、デスタムーアの城



HP	14
MP	20
攻撃力	157
守備力	999
すばやさ	350

メタルスライムたちの王。守備力はもちろんHPまで高いため、メタルぎりを使っても倒す前に逃げられてしまう。まじんぎりの一撃に賭けるのがオススメだ。

経験値	ゴールド	宝
30010	15G	やまびこのぼうし

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃：（なし）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系をのぞく）

図鑑No.151 ずしおうまる

生息地：は 牢ごくの町周辺（東部）、デスタムーアの島、デスタムーアの城など



HP	320
MP	0
攻撃力	245
守備力	115
すばやさ	118

復讐に燃える魔物と化した武士。巨大な武器を振りまわすほか、さみだれけんを放ってくる相手だ。ギラ系以外の攻撃呪文や、パワー系の特技で応戦しよう。

経験値	ゴールド	宝
640	108G	はめつのたて

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振りまわし【1体／ダメージ】 ●さみだれけん【全体／パワー系】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：ラリホー系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.152 ランドアーマー

メタル

生息地 は デスタムーアの島、デスタムーアの城



HP	328
MP	30
攻撃力	225
守備力	300
すばやさ	60

堅い金属の甲羅が特徴の亀の魔物。仲間をかばうため、狙った敵にダメージを与えられないことが多い。ルカニで自慢の守備力を下げてしまえば、戦いやすくなる。

経験値	ゴールド	宝
504	82G	まもりのたね ★☆☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●みがわり【味方1体／攻撃をかわりに受ける】
●だいぼうぎょ【自分／ダメージ激減】 ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】

よく効く攻撃
デイン系、ぐんたいよび、マヌーサ系、マホトラ系

効きにくい攻撃
ヒャド系、パワー系、炎系、吹雪系、ラリホー系、毒系、マホトーン系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃
バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No.153 まおうのランプ

生息地 は デスタムーアの島



HP	192
MP	30
攻撃力	167
守備力	167
すばやさ	135

邪悪な魔神を封じた呪われしランプ。注ぎ口からランプのまおうを何度も呼び出すので、せいけんづきなどの威力の高い特技で最初に倒してしまいたい。

経験値	ゴールド	宝
396	73G	プラチナシールド ★☆☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【ランプのまおうを呼ぶ】 ●バイキルト【呪文／味方1体／攻撃力上昇】
●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】 ●パルプンテ【呪文／何かが起こる】

よく効く攻撃
パワー系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃
ぐんたいよび、メダパニ系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、おどりふうじ

図鑑No.154 ランプのまおう

生息地 は デスタムーアの島、? 謎の洞くつなど



HP	696
MP	48
攻撃力	350
守備力	113
すばやさ	114

ランプのまじんの頂点に君臨する王。並はずれたHPと攻撃力を誇り、回復呪文も使うため苦戦は必至。メラゾーマやギガスラッシュを惜しみなく使って戦おう。

経験値	ゴールド	宝
1104	300G	ふしぎなボレロ ★☆☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●とびかかり【1体／ダメージ】 ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】
●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】 ●おいかぜ【自分／1度だけ息反射】

よく効く攻撃
メラ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび

効きにくい攻撃
ラリホー系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃
バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No.155 ヘルクラッシャー

ゾンビ

生息地 は デスタムーアの島、デスタムーアの城



HP	320
MP	0
攻撃力	210
守備力	110
すばやさ	120

4本の腕を持つ地獄の戦士。4つの武器を駆使した斬りつけはダメージが大きい。まずはスクルトで防御を固め、それからよく効くメラ系の呪文などで攻めるといい。

経験値	ゴールド	宝
444	96G	ドラゴンキラー ★★☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●やけつくいき【息／全体／マヒ】
●斬りつけ【1体／ダメージ】 ●眠り攻撃【1体／ダメージ＋眠り】

よく効く攻撃
メラ系、パワー系、炎系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃
ギラ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

図鑑No.156 トロルボンバー

生息地：は デスタムーアの城、? 謎の洞くつ



HP	408
MP	0
攻撃力	265
守備力	90
すばやさ	120

その一撃は、爆風を巻き起こすと言われるほどの腕力を誇るトロル。ちからためでさらに攻撃の威力を高めてきたら、HPが少ない仲間はぼうぎょした方がいい。

経験値 612 ゴールド 84G 宝 まじんのかなづち

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●つきとばし【1体／その戦闘から離脱させ馬車まで戻す(戦闘中復帰不可)／ザキ系】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.157 バトルレックス（ドラゴン）

生息地：は デスタムーアの城、? 謎の洞くつ



HP	416
MP	0
攻撃力	285
守備力	100
すばやさ	115

身の丈ほどの大斧を軽々と使いこなす恐竜。その斧から繰り出されるはやぶさぎりは、大きな脅威となる。せいけんづきを連発して、できるだけ早く倒したい。

経験値 696 ゴールド 110G 宝 ちからのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●はげしいほのお【息／全体／炎系】 ●はやぶさぎり【1体／2回連続ダメージ】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、パワー系、吹雪系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、炎系、メダパニ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.158 ガーディアン（メタル）

生息地：は デスタムーアの城、? 謎の洞くつなど



HP	336
MP	0
攻撃力	255
守備力	160
すばやさ	130

頑強な鎧を身にまとった大魔王の守護兵。痛恨の一撃を繰り出すほか、ベホマスライムを呼んで回復もする強敵だ。メラゾーマなど、よく効く呪文を惜しまず使おう。

経験値 512 ゴールド 150G 宝 プラチナソード

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ドラゴンぎり【1体／ドラゴン系に大ダメージ】 ●仲間呼び【ベホマスライムを呼ぶ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：炎系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ヒャド系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.159 ウィングデビル

生息地：は デスタムーアの城



HP	208
MP	16
攻撃力	250
守備力	192
すばやさ	113

巨大な翼を広げ、悠然とたたずむ悪魔。よく効く攻撃が少なく、フバーハを使うため炎系や吹雪系の特技も使いにくい。ギガデインなどのデイン系の攻撃で攻めよう。

経験値 486 ゴールド 118G 宝 あくまのツメ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●こごえるふぶき【息／全体／吹雪系】 ●イオラ【呪文／全体／イオ系】 ●フバーハ【呪文／全体／息系ダメージ半減】

よく効く攻撃：デイン系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：ギラ系、ヒャド系、イオ系、マホトーン系、ルカニ系

効かない攻撃：バギ系、パワー系、ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.160 キラージャック

生息地：は デスタムーアの城、？ 謎の洞くつ



HP	264
MP	25
攻撃力	227
守備力	128
すばやさ	140
経験値	504
ゴールド	162G
宝	キラーピアス

狙った獲物を必ず亡きものにして、人々を恐怖の底におとしいれる魔物。ラリホーマで全員が眠らされる前に、しゃくねつやかがやくいきで倒してしまいたい。

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●はやぶさぎり【1体／2回連続ダメージ】 ●バイキルト【呪文／味方1体／攻撃力上昇】 ●おどりふうじ【全体／踊り封じ】 ●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃：パワー系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No.161 ダークサタン

生息地：は デスタムーアの城、？ 謎の洞くつ



HP	320
MP	0
攻撃力	215
守備力	117
すばやさ	130
経験値	570
ゴールド	108G
宝	うつくしそう

闇の力をその身にため込んだ悪魔。あやしいきりで呪文をかき消し、自らはけんじゃのいしを使って回復する。呪文が使えなくなると苦戦するので、早めに倒そう。

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●あやしいきり【敵味方全体／呪文無効化】 ●けんじゃのいし【味方全体／HP回復】 ●たいあたり【1体／自分と相手に大ダメージ／ザキ系】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、パワー系、吹雪系

効きにくい攻撃：イオ系、炎系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：デイン系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.162 ズースカ

生息地：は デスタムーアの城、？ 謎の洞くつ



HP	368
MP	80
攻撃力	230
守備力	113
すばやさ	87
経験値	1140
ゴールド	156G
宝	やまびこのぼうし

魔王をもとに創造された魔物。複数で現れることも多く、強力な攻撃のほかベホマスライムを呼ぶことも。マジックバリアを使われる前にデイン系の呪文で攻めよう。

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】 ●マジックバリア【呪文／味方全体／呪文耐性上昇】 ●仲間呼び【ベホマスライムを呼ぶ】 ●こごえるふぶき【息／全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、おどりふうじ

図鑑No.163 サタンジェネラル

生息地：は デスタムーアの城



HP	568
MP	90
攻撃力	275
守備力	127
すばやさ	137
経験値	1800
ゴールド	252G
宝	メタルキングヘルム

悪魔たちを統括する将軍。強力な攻撃からザオリクによる蘇生までこなす難敵で、複数で現れることも。直接攻撃とよく効くメラゾーマでダメージを与えよう。

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラゾーマ【呪文／1体／メラ系】 ●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】 ●ばくれつけん【敵全体からランダム／4回連続ダメージ】 ●ひばしら【1体／炎系】 ●フバーハ【呪文／全体／息系ダメージ半減】

よく効く攻撃：メラ系

効きにくい攻撃：ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、パワー系、ぐんたいよび、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 164 マッスルアニマル

生息地: 謎の洞くつ



HP	544
MP	0
攻撃力	380
守備力	113
すばやさ	123

肉体を極限まで鍛えた獣人。肉弾戦が大得意で、力をためて、圧倒的な攻撃力をさらに強化することもある。力をためているうちに、集中攻撃で倒してしまいたい。

経験値 924　ゴールド 145G　宝 まじゅうのキバ

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】 ●まわしげり【全体／ダメージ】 ●ムーンサルト【全体／ダメージ】 ●こおりのやいば【全体／ヒャド系】 ●マヒャドぎり【1体／ダメージ／ヒャド系】

よく効く攻撃: メラ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃: メダパニ系

効かない攻撃: ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 165 だいまじん

生息地: 謎の洞くつ



HP	480
MP	0
攻撃力	310
守備力	200
すばやさ	77

邪教徒の祈りを受け、すべてを破壊すべく動き出した邪神像。攻撃力が高く、巨体から繰り出すふみつけは大ダメージ必至だ。せいけんづきで打ち砕いていこう。

経験値 840　ゴールド 144G　宝 まじんのよろい

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●じひびき【全体／バギ系】

よく効く攻撃: メラ系、イオ系、デイン系、パワー系、ぐんたいよび、ルカニ系

効きにくい攻撃: ギラ系、ヒャド系、炎系、1ターン休み系

効かない攻撃: ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 166 エビルフランケン

メタル

生息地: 謎の洞くつ



HP	720
MP	30
攻撃力	340
守備力	200
すばやさ	120

魔界の総力を結集して作られた人造人間。攻撃だけでなく、マヌーサとひゃくれつなめで妨害までしてくる。メラゾーマとジゴスパークで攻めるのがオススメだ。

経験値 846　ゴールド 96G　宝 はかいのてっきゅう

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】 ●おいかぜ【自分／1度だけ息反射】 ●かまいたち【1体／ダメージ／バギ系】 ●ひゃくれつなめ【1体／1ターン休み＋守備力0／1ターン休み系】 ●しんくうぎり【1体／ダメージ／バギ系】

よく効く攻撃: メラ系、デイン系

効きにくい攻撃: ギラ系、バギ系、ぐんたいよび、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃: ヒャド系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、ルカニ系

図鑑No. 167 デススタッフ

ゾンビ

生息地: 謎の洞くつ



HP	368
MP	50
攻撃力	188
守備力	205
すばやさ	135

死を司る呪いの杖が命を宿したもの。こごえるふぶきとメガザルダンスがやっかいで、複数で現れると苦戦する。フバーハとおどりふうじを使って対抗しよう。

経験値 594　ゴールド 162G　宝 ゲントのつえ

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メガザルダンス【踊り／味方全体／自分を犠牲にして蘇生】 ●こごえるふぶき【息／全体／吹雪系】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱／メダパニ系】

よく効く攻撃: デイン系、炎系、吹雪系、おどりふうじ

効きにくい攻撃: メラ系、ギラ系、イオ系、パワー系、ぐんたいよび、マホトラ系、ルカニ系

効かない攻撃: ヒャド系、バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

図鑑No.168 キラーマジンガ

メタル

生息地：❓謎の洞くつなど



HP	480
MP	0
攻撃力	310
守備力	235
すばやさ	147

連続攻撃を繰り出してくる殺戮兵器。呪文を反射するプログラムを組み込まれたものもいるため、呪文を使うのは危険だ。しゃくねつやかがやくいきで攻めよう。

経験値	ゴールド	宝
1320	147G	きせきのつるぎ ★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メタルぎり【1体／メタル系に大ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】 ●矢を放つ【1体／ダメージ】 ●ドラゴンぎり【1体／ドラゴン系に大ダメージ】

◎よく効く攻撃
デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

△効きにくい攻撃
ギラ系

✕効かない攻撃
バギ系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

図鑑No.169 ボーンファイター

ゾンビ

生息地：❓謎の洞くつ



HP	640
MP	90
攻撃力	300
守備力	120
すばやさ	125

永遠に戦いつづける骸骨戦士。4本腕を巧みに使い、2連続で多彩な剣技を放ってくる。回復を重視しつつ、よく効くジゴスパークやしゃくねつで攻撃だ。

経験値	ゴールド	宝
1176	134G	ドラゴンメイル ★

行動
●メタルぎり【1体／メタル系に大ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●いなずまぎり【1体／ダメージ／イオ系】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】 ●かえんぎり【1体／ダメージ／ギラ系】 ●しんくうぎり【1体／ダメージ／バギ系】

◎よく効く攻撃
デイン系、炎系

△効きにくい攻撃
ギラ系、イオ系、ぐんたいよび

✕効かない攻撃
ほぼ全部（メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、とびひざげり、ぐんたいよびをのぞく）

図鑑No.170 ブルサベージ

生息地：❓謎の洞くつ



HP	720
MP	8
攻撃力	330
守備力	115
すばやさ	150

どう猛かつ残忍な獣人。痛恨の一撃を繰り出してくることがあるほか、マホトーンを使うため、回復呪文が唱えられなくなることも。優先して倒したい相手だ。

経験値	ゴールド	宝
1656	132G	みなごろしのけん ★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振りまわし【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

◎よく効く攻撃
メラ系、炎系、吹雪系、マホトラ系

△効きにくい攻撃
ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、ルカニ系

✕効かない攻撃
パワー系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.171 デーモンキング

生息地：❓謎の洞くつ



HP	792
MP	∞
攻撃力	370
守備力	153
すばやさ	170

悪魔の王という名にふさわしい強さを誇る魔物。能力値がとても高く、弱点がない。最初からマホカンタがかかっていることもあるので、直接攻撃や特技で戦おう。

経験値	ゴールド	宝
2160	300G	マグマのつえ ★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】 ●こごえるふぶき【息／全体／吹雪系】 ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】 ●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】 ●ひばしら【1体／炎系】

◎よく効く攻撃
（なし）

△効きにくい攻撃
ギラ系、イオ系、パワー系、マホトーン系、マホトラ系、ルカニ系

✕効かない攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No.172 シーフラワー

生息地 下 内海（東側）など



HP	64
MP	0
攻撃力	68
守備力	48
すばやさ	50

尻尾が花のように見えることから名づけられた海洋生物。もともと争いをするような生き物ではないため、恐れることはない。直接攻撃だけでラクに倒せるはずだ。

経験値	ゴールド	宝
96	78G	まほうのせいすい

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.173 たこつぼこぞう

生息地 上 内海（中央部＆北部）、下 内海（東側）など



HP	69
MP	0
攻撃力	77
守備力	62
すばやさ	68

罠であったタコ壺をそのまま根城にして、弓で武装した魔物。まだまだ子供で、能力値はいずれも低め。直接攻撃を連発すれば、簡単に倒すことができる。

経験値	ゴールド	宝
110	60G	てつかぶと

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●矢を放つ【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.174 おばけうみうし

生息地 上 内海（中央部＆北部）、下 内海（東側）など



HP	88
MP	0
攻撃力	70
守備力	55
すばやさ	53

突然変異により巨大化したウミウシ。あまいいきを吐き出してこちらを眠らせようとするが、動きは遅い。息を吐かれる前に集中攻撃で倒してしまおう。

経験値	ゴールド	宝
94	88G	ちょうネクタイ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●あまいいき【息／全体／眠り／ラリホー系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、パワー系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.175 ガマニアン

生息地 上 内海（中央部）、下 内海（東側）など



HP	72
MP	4
攻撃力	89
守備力	67
すばやさ	69

牙と尾が異常発達した、ひとつ目の魚。牙によるかみつきは強力で、ギラでパーティ全体に攻撃もしてくる。守備力は低めなので、倒すには直接攻撃で十分だ。

経験値	ゴールド	宝
120	56G	すばやさのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ギラ【呪文／全体／ギラ系】
●かみつき【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系

効かない攻撃：おどりふうじ

図鑑No. 176 ふなゆうれい

ゾンビ

生息地 上 内海(中央部＆北部)、下 内海(東側)など



HP	104
MP	6
攻撃力	80
守備力	58
すばやさ	30

身体から無限に出る水で、船を沈没させようとする怨霊。集団で現れることが多いので、ギラやまわしげりといった複数の敵に攻撃できる呪文や特技を使おう。

経験値	ゴールド	宝
114	75G	いのちのきのみ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃：デイン系、ラリホー系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：パワー系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、おどりふうじ

図鑑No. 177 キラーウェーブ

生息地 上 内海(中央部＆北部)、外海(北部・南部)、スライム格闘場周辺の海上(北東部)、下 内海(東側)など



HP	88
MP	0
攻撃力	95
守備力	80
すばやさ	54

魔王に命を吹き込まれ、船や遊泳者を襲うようになった波の魔物。つなみによる全体攻撃を何度も受けると危ないので、よく効くヒャダルコなどで素早く倒したい。

経験値	ゴールド	宝
138	24G	うみなりのつえ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●つなみ【全体／バギ系】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃：イオ系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃：バギ系、パワー系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 178 エビラ

生息地 上 内海(中央部＆北部)、下 沈没船、海底神殿など



HP	80
MP	0
攻撃力	90
守備力	103
すばやさ	40

堅い殻におおわれたエビが巨大化した魔物。両腕のはさみを駆使して、ときどき2回攻撃をしてくる。守備力が高いので、メラミなどの攻撃呪文で攻めよう。

経験値	ゴールド	宝
140	48G	おなべのフタ ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 179 マリンスライム

生息地 上 内海(中央部＆北部)、下 内海(西側)など



HP	72
MP	3
攻撃力	72
守備力	135
すばやさ	51

海で暮らすうちに、殻を背負うようになったスライム。スクルトで守りを固めるため、ダメージを与えにくい。ベギラマやバギマなどの呪文を使うのが有効だ。

経験値	ゴールド	宝
144	84G	かいがらぼうし ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】 ●防御【自分／ダメージ減少】

よく効く攻撃：デイン系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ニフラム系

効かない攻撃：おどりふうじ

図鑑No. 180 フライングダック

生息地 上 外海（東部・西部＆北部・南部）、スライム格闘場周辺の海上（西部＆北東部）、下 内海（西側）、沈没船など



HP	128
MP	0
攻撃力	95
守備力	84
すばやさ	55

空を飛ぶようになったアヒルの怪物。言葉を話すことができ、主人公の声まねで勝手に作戦を変えてしまう。複数で現れた場合は、ラリホーで眠らせておくといい。

経験値	ゴールド	宝
156	38G	キメラのつばさ ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●作戦変更【全体／作戦を変更】 ●ふしぎなおどり【踊り／1体／MP減少】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、パワー系、炎系、吹雪系、とびひざげり、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、毒系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 181 おおうつぼ

生息地 上 内海（中央部＆北部）、外海（東部・西部）、スライム格闘場周辺の海上（西部）、下 内海（西側）など



HP	144
MP	0
攻撃力	107
守備力	80
すばやさ	65

気性の荒いうつぼが魔王に力を与えられ、より凶暴になった。鋭い牙による攻撃は、ときにこちらを毒に冒すことも。せいけんづきで確実にしとめていこう。

経験値	ゴールド	宝
117	54G	はがねのキバ ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】

よく効く攻撃 ヒャド系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、1ターン休み系

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、炎系

効かない攻撃 ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 182 オーシャンキング（ドラゴン）

生息地 上 外海（東部・西部＆北部・南部）、スライム格闘場周辺の海上（西部＆北東部）、下 外海（東部・西部）など



HP	160
MP	0
攻撃力	120
守備力	110
すばやさ	44

サメとカメのほか、ドラゴンの力も身に宿した海の王者。吐き出すかえんのいきは強力だが、ほとんどの呪文が効くほかドラゴンぎりも有効と、防御はもろい。

経験値	ゴールド	宝
200	104G	ちからのたね ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【息／全体／炎系】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 183 ヘルパイレーツ

生息地 上 外海（東部・西部＆北部・南部）、下 内海（西側）、海底（外洋）、海底神殿など



HP	120
MP	0
攻撃力	110
守備力	96
すばやさ	60

地獄の海を荒らしまわった8本足の戦士。しっぷうづきで先手をとられることが多く、集団と戦うと回復が間に合わないことがある。おたけびなどで動きを封じよう。

経験値	ゴールド	宝
172	86G	てっかめん ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●しっぷうづき【1体／先手を取って攻撃】 ●防御【自分／ダメージ減少】

よく効く攻撃 デイン系、ぐんたいよび、メガンテ

効きにくい攻撃 ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.184 アイアンタートル

メタル

生息地：上 外海(東部・西部&北部・南部)、下 内海(西側)、レイドックの井戸、外海(東部・西部)、海底神殿など



HP	112
MP	8
攻撃力	90
守備力	250
すばやさ	25

鋼鉄の甲羅を背負うカメ。非常に強固で、直接攻撃ではなかなかダメージを与えられない。ルカニで守備力を下げるほか、ザキを連発して息の根を止めるのも手だ。

経験値 158　ゴールド 96G　宝 カメのこうら ★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】
●たいあたり【1体／自分と相手に大ダメージ／ザキ系】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、メガンテ、メダパニ系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃：バギ系、パワー系、ザキ系

効かない攻撃：ぐんたいよび、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.185 しびれくらげ

生息地：上 外海(北部・南部)、スライム格闘場周辺の海上(北東部)、下 内海(西側)、海底(中央部&内陸部)など



HP	76
MP	0
攻撃力	80
守備力	70
すばやさ	48

魔王の影響で魔物と化したくらげ。体内のしびれ毒を放出するやけつくいきや、触手攻撃でマヒさせてくる。大群で現れるので、まわしげりなどで蹴散らそう。

経験値 92　ゴールド 40G　宝 まんげつそう ★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】
●やけつくいき【息／全体／マヒ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.186 アクアハンター

生息地：上 外海(東部・西部&北部・南部)、下 海底(中央部&外洋)、沈没船、外海(北部・南部)など



HP	108
MP	0
攻撃力	97
守備力	93
すばやさ	92

ツボの中からこちらを狙うタコの魔物。まれに矢じりに眠り毒を仕込んで眠らせようとしてくる。集団で襲いかかってきたら、ザラキで息の根を止めるといい。

経験値 150　ゴールド 81G　宝 てつかぶと ★★½

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●矢を放つ【1体／ダメージ】
●眠り攻撃【1体／ダメージ+眠り】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No.187 ヘルドラード

生息地：上 外海(北部・南部)、スライム格闘場周辺の海上(北東部)、下 海底(中央部)、外海(東部・西部)、海底神殿



HP	120
MP	6
攻撃力	127
守備力	97
すばやさ	81

ガマニアンが進化を遂げたあとの姿で、ベギラマを使うようになった。牙でのかみつきも強力なので、なるべくダメージを受けないようにラリホーで眠らせよう。

経験値 135　ゴールド 102G　宝 はがねのキバ ★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】
●かみつき【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、ラリホー系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No. 188 マッドウェーブ

生息地 下 外海（北部・南部）



HP	128
MP	0
攻撃力	100
守備力	88
すばやさ	80

意志を持って人を襲うようになった大波。集団につなみを呼び寄せられると、HPの低い仲間が危険だ。ヒャド系やデイン系の呪文を使って素早く倒していきたい。

経験値	ゴールド	宝
142	84G	うみなりのつえ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●つなみ【全体／バギ系】

よく効く攻撃 ヒャド系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃 イオ系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃 バギ系、パワー系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 189 オンディーナ

ゾンビ

生息地 下 レイドックの井戸、沈没船、外海（東部・西部）



HP	200
MP	50
攻撃力	92
守備力	66
すばやさ	62

海で亡くなった人々の無念が集まった魔物。生に執着があるのか、呪文で仲間を回復したり生き返らせたりする。まずはマホトーンで呪文を封じておこう。

経験値	ゴールド	宝
106	126G	いのちのきのみ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】
●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】

よく効く攻撃 ヒャド系、イオ系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃 メラ系、バギ系、炎系、ラリホー系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃 パワー系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、毒系、おどりふうじ

図鑑No. 190 グレートペリカン

生息地 下 海底（中央部＆外洋）、外海（東部・西部＆北部・南部）



HP	120
MP	0
攻撃力	112
守備力	106
すばやさ	95

進化によって海底でも生息できるようになったペリカンの怪物。ホイミスライムを呼んで、自分を回復させることがある。その前に、おたけびなどで動きを止めたい。

経験値	ゴールド	宝
160	92G	カルベロビュート ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】
●さそうおどり【踊り／1体／1ターン休み】

よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃 ザキ系、マヌーサ系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 191 マリンギャング

生息地 下 海底（中央部＆外洋＆内陸部）、沈没船、外海（東部・西部＆北部・南部）



HP	96
MP	0
攻撃力	123
守備力	94
すばやさ	99

大海を我がもの顔で暴れまわるウミヘビ。その牙には神経を冒す毒があり、かみつかれると混乱してしまう。メラミやベギラマなどのよく効く呪文で一気に倒そう。

経験値	ゴールド	宝
151	96G	のこぎりがたな ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】
●混乱攻撃【1体／ダメージ＋混乱】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、メガンテ、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系、ルカニ系

効きにくい攻撃 バギ系、ニフラム系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 192 オーシャンナーガ

生息地 下 海底(中央部&内陸部)、沈没船、外海(北部・南部)



HP	192
MP	0
攻撃力	137
守備力	120
すばやさ	77

海に適応した大蛇。体内で生成したマヒ毒を吐き出したり、かみついたときに注入したりする。攻撃力も高いので、メダパニで混乱させてしまうのが得策。

経験値	ゴールド	宝
202	112G	キラーピアス

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●尻尾振りまわし【1体／ダメージ】 ●やけつくいき【息／全体／マヒ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】

よく効く攻撃 ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、メダパニ系、ルカニ系

効きにくい攻撃 ザキ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 193 ディープバイター

生息地 下 海底(外洋&内陸部)、外海(北部・南部)



HP	200
MP	8
攻撃力	105
守備力	330
すばやさ	45

海上から深海にまで生息するウミガメの魔物。甲羅が非常に固く、直接攻撃はあまり有効ではない。さらにマホカンタを使うため、その前に呪文でトドメを刺したい。

経験値	ゴールド	宝
210	134G	カメのこうら

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●みがわり【味方1体／攻撃をかわりに受ける】 ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】

よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、メガンテ、ラリホー系、マヌーサ系

効きにくい攻撃 炎系、吹雪系、ぐんたいよび、ザキ系、ニフラム系、マホトーン系

効かない攻撃 パワー系、マヒ系、毒系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 194 マッドロブスター

生息地 下 海底(外洋&内陸部)



HP	176
MP	0
攻撃力	119
守備力	134
すばやさ	92

もともとは食用のエビが、凶暴化して人を襲うようになった。いなずまを呼び寄せるので、仲間全員のHPに注意しながら、せいけんづきで片づけていこう。

経験値	ゴールド	宝
190	123G	ピンクパール

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●いなずま【全体／イオ系】 ●はやぶさぎり【1体／2回連続ダメージ】 ●ふしぎなおどり【踊り／1体／MP減少】

よく効く攻撃 デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、メガンテ

効きにくい攻撃 バギ系、ザキ系、ラリホー系、毒系、ルカニ系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. 195 ディゴング

ドラゴン

生息地 下 海底(中央部&外洋&内陸部)、? 謎の洞くつ



HP	320
MP	0
攻撃力	138
守備力	127
すばやさ	65

伝説上の生物をもとに作り出された魔物。HPが高く、死をも恐れぬたいあたりでは大ダメージを受けてしまう。マヒャドやバギクロスで攻めるのが有効だ。

経験値	ゴールド	宝
288	144G	ちからのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【息／全体／炎系】 ●たいあたり【1体／自分と相手に大ダメージ／ザキ系】

よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ

効きにくい攻撃 イオ系、ぐんたいよび、ザキ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃 メラ系、ギラ系、炎系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

図鑑No. 196

オクトセントリー

生息地：下 海底(内陸部)、外海(北部・南部)、? 謎の洞くつ



HP	200
MP	60
攻撃力	125
守備力	112
すばやさ	110
経験値	234
ゴールド	152G
宝	プラチナシールド

下半身がタコの姿をした魔界の哨兵。ラリホーマやザオラルといった補助や蘇生の呪文を使ってくる。ベギラゴンやイオナズンなどの強力な呪文でまとめて倒そう。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●さみだれけん【全体／パワー系】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】 ●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】 ●ザオラル【呪文／味方1体／蘇生】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、ぐんたいよび、メガンテ、毒系

効きにくい攻撃
ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃
ニフラム系、おどりふうじ

図鑑No. 197

キングマーマン

生息地：下 海底(内陸部)、外海(北部・南部)、? 謎の洞くつ



HP	264
MP	50
攻撃力	160
守備力	133
すばやさ	92
経験値	360
ゴールド	300G
宝	あくまのツメ

近海で漁をしている人間を襲う半魚人。大きな槍を使っての攻撃は強力で、もうどくのきりも吐き出してくる。おたけびを使って動きを封じつつ戦っていこう。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振りまわし【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●もうどくのきり【1体／猛毒／毒系】

よく効く攻撃
(なし)

効きにくい攻撃
メラ系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、ルカニ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、おどりふうじ

知識のタネ

モシャスで変身された仲間の姿を見てみよう！

あくまのカガミ、ホーンテッドミラー、のろいのカガミの3体は、モシャスを使って戦闘に参加している仲間に変身することがある。変身すると、姿どころか能力値や使用する特技まで同じになるのだ(HPとMPはそれぞれのモンスターのまま)。普段見ることのできない仲間たちの姿を見られるので、変身されてしまった場合はじっくり観察してみよう。



⬅はぐりんに変身されると、HPと守備力が高いので、倒すのが大変だ。

主人公



ハッサン



ミレーユ



バーバラ



チャモロ



テリー



アモス





MONSTER DATA LIST

ボス級モンスター

旅の途中では、ときに強大な敵に立ち向かっていかなければならないこともある。これらボス級モンスターたちのデータや行動、オススメの戦いかたを紹介していく。



図鑑No. ― とうのへいたい



レイドック城の下級兵士で、試練を受けにきた者に腕試しを挑んでくる。鎧に身を包んでいるため守備力が高く、長期戦になりやすい。攻撃する前にルカニを使い、守備力を下げてから攻めよう。また、力をためる動作をしたら次のターンはぼうぎょして身を守りたい。受けるダメージを減らし、回復する回数を少なくするのだ。回復手段がホイミだけでは心もとないため、やくそうも用意しておこう。



⬅ルカニで守備力を下げて、効率よくダメージを与えていこう。この先の試練に備えMPを節約したい。

HP	150
MP	0
攻撃力	34
守備力	32
すばやさ	22
経験値	95
ゴールド	0G
宝	やくそう ★★☆☆☆

◎ よく効く攻撃
ルカニ系

△ 効きにくい攻撃
（なし）

✕ 効かない攻撃
（なし）

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

図鑑No. ― ネルソン



レイドック城に仕えるベテラン兵士。歴戦の兵士だけあり、激しく斬りつけられると大ダメージを受けてしまう。すばやさも高いため、ひん死の状態になってから回復しようとすると、先に攻撃されることもある。余裕をもって、HPが半分ぐらいになったら回復していこう。なお、ネルソンはHPが高いので長期戦になりやすい。やくそうを調達してから戦いに臨みたいところだ。



←とうのへいたいと同じくルカニが効く。MPに余裕があれば、守備力を限界まで下げよう。

HP	250
MP	0
攻撃力	40
守備力	35
すばやさ	35
経験値	120
ゴールド	0G
宝	ちからのたね ★★★☆

よく効く攻撃
ルカニ系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
（なし）

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】
●あしばらい【1体／1ターン休み】

図鑑No. ― ブラディーポ



夢見のしずくが大好物な魔物。スカラやルカニといった、守備力を増減させる呪文を得意としている。スカラを唱えられるとダメージを与えにくくなるので、主人公がルカニを唱えて効果を打ち消していこう。なお、同行しているミレーユも戦いに参加してくれるが、指示は出せない。たまにホイミを唱えてくれるものの、それでも回復が追いつかないときは、主人公が回復役をするといい。



←ハッサンはひたすらブラディーポを攻撃。主人公はホイミやくすそうで、HPの回復をメインに行おう。

HP	370
MP	18
攻撃力	53
守備力	50
すばやさ	52
経験値	260
ゴールド	370G
宝	まもりのたね ★★★☆

よく効く攻撃
ルカニ系

効きにくい攻撃
メダパニ系

効かない攻撃
（なし）

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●尻尾振りまわし【1体／ダメージ】
●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】
●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】
●まぶしいひかり【全体／命中率低下／マヌーサ系】

図鑑No. ー ホラービースト



とある洞くつに巣くう魔物。メダパニダンスでこちらを惑わし、仲間を混乱状態にしてくる。混乱した仲間に攻撃されることもあるので、スカラで守備力を高めておくといい。そのうえでルカニを使って相手の守備力を下げ、直接攻撃していくのだ。



⬅主人公はルカニを唱えて、ホラービーストの守備力を下げていくといい。



➡メダパニダンスを防ぐ手立ては今のところない。スカラは早めに唱えたい。

HP	380
MP	0
攻撃力	69
守備力	72
すばやさ	65
経験値	330
ゴールド	250G
宝	てつのツメ ★★☆☆

よく効く攻撃
ヒャド系、ルカニ系

効きにくい攻撃
マヌーサ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●メダパニダンス【踊り／全体／混乱／メダパニ系】
- ●振り下ろし【1体／ダメージ】
- ●まぶしいひかり【全体／命中率低下／マヌーサ系】

図鑑No. ー ポイズンゾンビ

ゾンビ



鏡の中に潜み、気づいた者に襲いかかる魔物。全身に毒を蓄えており、攻撃を受けたり霧を吐き出されたりすると毒や猛毒に冒されることもある。どくけしそうをひとり2個は持っておくほか、ミレーユがキアリーを使えるならあわせて唱えさせたい。



⬅猛毒に冒されると戦闘中も徐々にダメージを受ける。すぐに回復しよう。



➡3体で出現するので、やいばのブーメランでまとめて攻撃するのがオススメ。

HP	360
MP	20
攻撃力	62
守備力	43
すばやさ	25
経験値	280
ゴールド	57G
宝	いのちのきのみ ★★★★

よく効く攻撃
イオ系、ルカニ系

効きにくい攻撃
ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、メダパニ系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●もうどくのきり【1体／猛毒／毒系】
- ●わしづかみ【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】
- ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

図鑑No. ― ビッグ

誘拐の計画をしている悪党で、子分のスモックに自分の身を守らせ、安全なところから攻撃してくる。振り回す鉄球の威力がとても高く、まともに受けると手痛いダメージを受けてしまうため、スカラを唱えて味方全員の守備力を高めておくといいだろう。また、ビッグは守備力が高く、ふつうに攻撃をしてもダメージを与えにくい。少し効きにくいが、守備力が下がるまでルカニを唱えておきたい。





←スモックがいなくなると、攻撃するときに力をためてくる。この動作を見たらしっかりと身を守ろう。

HP	500
MP	0
攻撃力	70
守備力	80
すばやさ	20
経験値	520
ゴールド	250G
宝	ステテコパンツ ★★★★

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃
毒系、ルカニ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●おたけび【全体／1ターン休み】
- ●振りまわし【1体／ダメージ】
- ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

図鑑No. ― スモック

ビッグの子分で、盾となって親分を守る。スモックがビッグをかばっている間、ビッグにはダメージを与えられないので、スモックを集中攻撃して先に倒してしまおう。ルカニが効くので、2回ほど唱えておけば効率よくダメージを与えていけるはずだ。なお、スモックはビッグを守ることに専念するためほとんど攻撃してこないが、たまに攻撃してくることもある。念のためマヌーサも唱えておきたい。





←ビッグをかばっているときにブーメランで攻撃すれば、スモックに2回ダメージを与えられる。

HP	320
MP	0
攻撃力	55
守備力	51
すばやさ	45
経験値	305
ゴールド	124G
宝	ステテコパンツ ★★★★

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●みがわり【味方1体／攻撃をかわりに受ける】
- ●やくそう【味方1体／HP回復】

図鑑No. ー ムドー(1回目)

多くの人々を苦しめている魔王。炎を操ることに長けていて、メラミやかえんのいきを吐いて攻撃してくる。基本は主人公とハッサンの直接攻撃でダメージを与えていき、ミレーユとバーバラはぼうぎょして身を守りつつ、必要に応じて呪文や道具で仲間を回復していくといい。また、ミレーユとバーバラはHPが低く、ムドーの攻撃を受けると倒されやすい。危険なときは優先して回復しよう。





⬅ムドーは守備力が非常に高い。戦闘が始まったら主人公とバーバラにルカニを唱えさせるといい。

HP	900
MP	∞
攻撃力	109
守備力	102
すばやさ	35
経験値	2270
ゴールド	580G
宝	ふしぎなきのみ ★★½☆☆

◎よく効く攻撃
メラ系、ルカニ系

△効きにくい攻撃
（なし）

✕効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【息／全体／炎系】
●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】
●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●作戦変更【全体／作戦を変更】

図鑑No. ー ヘルビースト

魔王の城で石像に化けている魔物。ルカナンを唱えて、こちらの守備力を下げてくる。ミレーユにスクルトを唱えさせて、効果を打ち消しながら戦っていこう。攻撃の際は、ほのおのツメを入手しているなら、それを道具として使うのがオススメだ。





⬅チャモロはゲントのつえを使って、味方のHPを回復をしていくといい。



➡マヌーサで幻に包むこともできる。直接攻撃はこれでしのいでいこう。

HP	350
MP	15
攻撃力	75
守備力	82
すばやさ	31
経験値	165
ゴールド	210G
宝	まほうのせいすい ★★½☆☆

◎よく効く攻撃
ぐんたいよび、ルカニ系

△効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系

✕効かない攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】
●つめたいいき【息／全体／吹雪系】

ゾンビ

図鑑No. ― じごくのもんばん



　魔王の城の門番を務める魔物。手にした巨大な骨を振り回す攻撃はダメージが大きく、なんとしてもさけたい。さいわいマヌーサが効くので、最初に唱えておこう。HPが低いミレーユとチャモロは、念のためぼうぎょさせておくと安全だ。



⬅マヌーサは数ターンで効果が切れてしまう。その前にもう一度唱えよう。



➡まれにホイミスライムを呼ぶこともある。現れたら優先して倒すのだ。

HP	520
MP	0
攻撃力	92
守備力	75
すばやさ	37
経験値	530
ゴールド	150G
宝	いのちのきのみ ★★☆☆☆

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、ぐんたいよび

効きにくい攻撃
パワー系、1ターン休み系、ルカニ系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●振りまわし【1体／ダメージ】
●もうどくのきり【1体／猛毒／毒系】
●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】　●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

図鑑No. ― ムドー(2回目)



　世界を支配せんとたくらんでいる魔王。手下であるきりさきピエロ2体と襲いかかってくる。守備力が高く、ルカニも効かないため、直接攻撃ではダメージを与えにくい。主人公かハッサンが、メラミの効果があるほのおのツメを使うといい。残りの味方はゲントのつえとベホイミを使って回復に専念しよう。なお、ムドーは別の魔物を呼ぶことがあるので、呼ばれないようにきりさきピエロは最後に倒そう。



⬅ムドーはたまにルカナンを唱えてくる。あらかじめスクルトを使って、守備力を上げておくといい。

HP	500
MP	90
攻撃力	95
守備力	105
すばやさ	47
経験値	1000
ゴールド	0G
宝	まもりのたね ★☆☆☆☆

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●かえんのいき【息／全体／炎系】
●大声で仲間を呼ぶ【次のターンにデビルアーマーを呼ぶ】
●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
●しもべ呼び【きりさきピエロを呼ぶ】

図鑑No. ― ムドー(3回目)



本当の恐ろしさを発揮した真のムドー。いなずまやこおりのいきといった強力な特技で、味方全員に大ダメージを与えてくる。HPが低い仲間は、行動する必要があるとき以外は身を守り、受けるダメージを少しでも減らそう。攻撃する際は、1戦目のときと同じくほのおのツメを道具として使うのが効果的。ほかの味方は連続で全体攻撃を受けても全滅しないように、回復に専念しよう。



⬅ぼうぎょしていれば、あらゆるダメージをほぼ半減できる。攻撃するとき以外は、ぼうぎょしておこう。

HP	900
MP	∞
攻撃力	115
守備力	105
すばやさ	45
経験値	2300
ゴールド	770G
宝	まほうのせいすい ★½

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、パワー系

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●こおりのいき【息／全体／吹雪系】
●いなずま【全体／イオ系】 ●あやしいひとみ【1体／眠り】
●まぶしいひかり【全体／命中率低下／マヌーサ系】

図鑑No. ― モンストラー



とある町に夜な夜な現れるという謎の怪物。その正体は不明だが、巨体や鋭い牙から繰り出す攻撃はかなり強力。なかでも注意したいのが、足踏みをして起こすじひびきだ。HPが低いミレーユやバーバラなどの仲間は、一撃でひん死の状態になることがあるため、戦いに参加している場合はぼうぎょで身を守らせておこう。じひびきをしのいだあとは、仲間のHPを回復していくといい。



⬅攻撃はHPが高い主人公やハッサンにまかせよう。ほのおのツメを道具として使うのも有効だ。

HP	800
MP	0
攻撃力	115
守備力	90
すばやさ	40
経験値	310
ゴールド	170G
宝	いしのキバ ★★★

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃
バギ系、パワー系、毒系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】
●防御【自分／ダメージ減少】 ●じひびき【全体／バギ系】

図鑑No. ―　ガルシア



ある城で訪れる強者を見極める兵士。槍を駆使した攻撃はかなり強力で、飛び上がってから繰り出す痛恨の一撃を受けると、大ダメージはまぬがれない。防ぐ手段はないので、スクルトを3回ほど唱えて守備力を高めて対抗しよう。



⬅ガルシアがあしさばきを始めると、味方の直接攻撃がかわされやすくなる。



➡あしさばきを始めたら、ほのおのツメを道具として使って攻撃するといい。

HP	1300
MP	0
攻撃力	105
守備力	95
すばやさ	65
経験値	310
ゴールド	0G
宝	ちからのたね ★☆☆☆

よく効く攻撃
デイン系

効きにくい攻撃
ルカニ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●とびひざげり【1体／ダメージ】
- ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
- ●かえんぎり【1体／ダメージ／ギラ系】
- ●みかわしきゃく【踊り／自分／みかわし率上昇】

図鑑No. ―　スコット



王の間の入口を守る屈強な兵士で、相棒であるホリディとともに襲いかかってくる。ダメージを受けることをかえりみない、すてみの攻撃がとても強力で、攻撃力が増加するバイキルトを併用されると、大ダメージを受けることは必至だ。スカラやスクルトで守備力を高めて、受けるダメージをなるべく減らそう。メラ系の呪文がよく効くので、ほのおのツメを道具として使用するとダメージを与えやすい。



⬅スコットは呪文も得意。バイキルトのほか、HPが減ると回復呪文のベホマラーも使用してくるのだ。

HP	1200
MP	∞
攻撃力	85
守備力	72
すばやさ	20
経験値	120
ゴールド	0G
宝	かしこさのたね ★★☆☆

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃
マヌーサ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
- ●バイキルト【呪文／味方1体／攻撃力上昇】
- ●すてみ【1体／攻撃力上昇＋守備力低下】
- ●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】

図鑑No. —

ホリディ



スコットとともに王の間を守る兵士。呪文は使えずすばやさも低いが、守備力がかなり高い。スコットのみがわりになってダメージを受けるため、先に倒してしまおう。メラ系の攻撃がよく効くので、ほのおのツメを道具として使うのがオススメだ。



⬅パワー系の攻撃もよく効くので、ハッサンはせいけんづきを連発しよう。



➡メラ系のほかに、ヒャド系やイオ系も効く。余裕があれば使っていこう。

HP	1300
MP	0
攻撃力	115
守備力	83
すばやさ	8
経験値	110
ゴールド	0G
宝	まもりのたね ★★☆☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●みがわり【味方1体／攻撃をかわりに受ける】
- ●防御【自分／ダメージ減少】
- ●しっぷうづき【1体／先手を取って攻撃】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃
マヌーサ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

図鑑No. —

ブラスト



雷光の騎士というふたつ名で知られている、ある王宮の兵士長。槍による攻撃だけでなく、しんくうはなどの特技も使いこなす。剣による攻撃はスクルトを唱えて守備力を高めることで軽減できるが、しんくうはは守備力に関係なく手痛いダメージを受けてしまう。攻撃役はハッサンひとりにして、残りの仲間は身を守ろう。しんくうはによるダメージを減らしつつ、回復しながら戦うのだ。



⬅一番怖いのが、しんくうは。一撃で倒されないように、HPはできるだけ満タン近くを保っておきたい。

HP	1800
MP	80
攻撃力	140
守備力	105
すばやさ	75
経験値	450
ゴールド	0G
宝	いのちのきのみ ★☆☆☆

行動
- ●さみだれけん【全体／パワー系】 ●しんくうは【全体／バギ系】
- ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●せいけんづき【1体／パワー系】
- ●はやぶさぎり【1体／2回連続ダメージ】
- ●まわしげり【全体／ダメージ】

よく効く攻撃
デイン系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、バギ系、イオ系、パワー系、ルカニ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

図鑑No. ― ジャミラス



多くの魔物を従える、鳥のような姿をした魔物。火炎を吐いたり炎をまとったツメで攻撃してくるなど、炎を使った攻撃を得意としている。しばしば2回攻撃してくるため、攻撃役はひとりにして、残りの味方は回復に専念させるといい。



⬅わしづかみが非常に強力。身を守らないと一撃でひん死になることも。



➡メラ系は効きにくいものの、ヒャド系とバギ系の呪文は効果てきめんだ。

HP	1500
MP	0
攻撃力	178
守備力	125
すばやさ	65
経験値	1050
ゴールド	430G
宝	ほのおのツメ ★★★½

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、炎系、ルカニ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●わしづかみ【1体／ダメージ】
●かえんのいき【息／全体／炎系】　●ほのおのツメ【1体／メラ系】

図鑑No. ― しれんその1



洗礼を受ける者に立ちはだかる炎の魔物。メダパニダンスで混乱させられると、同士打ちをしたり回復役が勝手な行動をしたりと、ピンチにおちいりやすい。味方への被害をできるだけ減らすため、先にスクルトを唱えて守備を強化しておきたい。



⬅マホトーンで呪文を封じると、メダパニダンスを多用してくるので危険が増す。



➡パワー系の攻撃が効果的。攻撃呪文なら、ヒャド系とバギ系がオススメだ。

HP	1000
MP	∞
攻撃力	90
守備力	20
すばやさ	72
経験値	550
ゴールド	220G
宝	すばやさのたね ★★

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、吹雪系、マホトーン系、おどりふうじ

効きにくい攻撃
ルカニ系

効かない攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

行動
●メダパニダンス【踊り／全体／混乱／メダパニ系】
●ギラ【呪文／全体／ギラ系】　●メラ【呪文／1体／メラ系】
●バギ【呪文／全体／バギ系】　●イオ【呪文／全体／イオ系】
●はげしいほのお【息／全体／炎系】

図鑑No. ― しれんその2



洗礼を受けるに値するかどうかを試すために立ちふさがる魔物。一度攻撃した相手をずっと狙うため、狙われた者の守備力を高めれば、ほかの者は安全だ。なお、最初からマホカンタがかかっているので、効果が切れるまで呪文は使わずにおこう。



⬅マホカンタの効果が切れたあとは、ルカニを唱えて守備力を下げるといい。



➡ルカニで守備力を下げたら、直接攻撃やパワー系の攻撃を仕掛けよう。

HP	1500
MP	0
攻撃力	190
守備力	120
すばやさ	63
経験値	750
ゴールド	380G
宝	ちからのたね ★☆☆☆

◎よく効く攻撃
（なし）

△効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

✕効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●かまいたち【1体／ダメージ／バギ系】
- ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】
- ●あやしいひとみ【1体／眠り】

図鑑No. ― しれんその3



洗礼を受けるための試練を与えてくる、馬のような姿をした魔物。2回行動で、ルカナンを唱えたあと角で突くなどの強力な攻撃をしてくるため、スクルトを毎ターン唱えてダメージを軽減しよう。攻撃時は、ヒャド系の呪文で攻めるのが効果的だ。



⬅全体攻撃のいなずまがかなり強力。受けてしまったら全員の回復を優先しよう。



➡マホターンを使われたら、呪文の使用は控えて、直接攻撃で攻めていこう。

HP	1300
MP	∞
攻撃力	150
守備力	100
すばやさ	95
経験値	1250
ゴールド	680G
宝	かしこさのたね ★☆☆☆

◎よく効く攻撃
ヒャド系、吹雪系

△効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、パワー系、炎系、マホトーン系

✕効かない攻撃
デイン系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
- ●ツノ突き出し【1体／ダメージ】 ●いなずま【全体／イオ系】
- ●マホターン【呪文／自分／1度だけ呪文反射】

図鑑No. ー ミラルゴ



とある塔に住む邪悪な魔法使い。ベギラゴンが強力なため、連発されることだけは避けたい。ミラルゴはマホターンを唱え、効果が切れると再度唱えるという習性がある。そこでニフラムなど、跳ね返ってきても被害がない呪文を唱えてマホターンの効果を消すといい。そうすればミラルゴがマホターンを使うことが多くなり、結果的にベギラゴンを使われにくくなる。あとはよく効く攻撃で攻めていこう。



⬅ランプのまじんを呼び出すことがあるが、スクルトで守備力を高めておけば攻撃されても問題ない。

HP	2400
MP	∞
攻撃力	160
守備力	120
すばやさ	85
経験値	2000
ゴールド	800G
宝	ふしぎなきのみ ★★☆☆☆

◎よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系

△効きにくい攻撃
（なし）

×効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●マホターン【呪文／自分／1度だけ呪文反射】
●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】　●メラミ【呪文／1体／メラ系】
●仲間呼び【ランプのまじんを呼ぶ】

図鑑No. ー グラコス



海底を支配する海の帝王。槍の扱いが得意で、槍による攻撃のダメージが大きいため、守備力を高めておきたい。また、こおりのいきを吐き出すことがあるので、主人公やハッサンはダメージを軽減できるあつでのよろいを装備するのがオススメだ。



⬅パワー系の攻撃が効果的。ハッサンのせいけんづきが大活躍するのだ。



➡確率は低いものの、マホトーンが効くことも。これでマヒャドを封じていきたい。

HP	3000
MP	50
攻撃力	210
守備力	210
すばやさ	80
経験値	3700
ゴールド	900G
宝	グラコスのヤリ ★★★★

◎よく効く攻撃
デイン系、パワー系

△効きにくい攻撃
マヌーサ系、マホトーン系

×効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●こおりのいき【息／全体／吹雪系】
●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】　●振りまわし【1体／ダメージ】
●なぎはらい【全体／ダメージ】

図鑑No. ー まおうのつかい



レイドックの王子を抹殺するために送り込まれた魔王の尖兵。ほとんどの呪文が通用しない強敵だが、唯一デイン系の呪文がよく効く。主人公が覚醒していればライデインを使えるはずなので、連発していくといい。なお、まおうのつかいは2回行動してきて、マヒャドやかえんのいきなど全体攻撃を多用する。戦闘が始まったら、最初にマジックバリアやフバーハを唱えてダメージを軽減したい。



←主人公はライデインを使う。残りの仲間は主人公を回復したり、ぼうぎょに徹したりするといい。

HP	400
MP	50
攻撃力	160
守備力	270
すばやさ	57
経験値	1800
ゴールド	320G
宝	やくそう

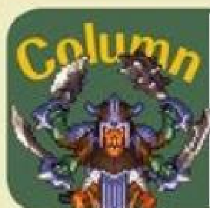
よく効く攻撃
デイン系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ほぼ全部（デイン系をのぞく）

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】
- ●斬りつけ【1体／ダメージ】
- ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
- ●かえんのいき【息／全体／炎系】

Column 能力のちがうまおうのつかい



まおうのつかいは主人公が覚醒する前に戦った場合と、覚醒したあと一度負けて再戦する場合とで能力値が変化する。よく効く攻撃と効かない攻撃は変わらないものの、主人公が覚醒する前に戦うまおうのつかいはとても強く、かなりレベルをアップしておかないと勝つのは難しい。また、主人公が覚醒したあとに負けて再戦するときは、HPとMPがとても少なく呪文も唱えられないので、普通に戦っても勝てるはずだ。

主人公が覚醒する前

HP	1500
MP	∞
攻撃力	180
守備力	300
すばやさ	79
経験値	1800
ゴールド	320G
宝	やくそう

よく効く攻撃
デイン系

効かない攻撃
ほぼ全部（デイン系をのぞく）

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】
- ●斬りつけ【1体／ダメージ】
- ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】
- ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
- ●かえんのいき【息／全体／炎系】

主人公が覚醒したあとに負けて再戦するとき

HP	150
MP	2
攻撃力	140
守備力	230
すばやさ	28
経験値	1800
ゴールド	320G
宝	やくそう

よく効く攻撃
デイン系

効かない攻撃
ほぼ全部（デイン系をのぞく）

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】
- ●斬りつけ【1体／ダメージ】
- ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】

図鑑No. ー ヘルクラウド



空にそびえる巨大な城。その巨体を利用したおしつぶしなどの攻撃で、味方全員にダメージを与えてくる。さいわいなことに直接攻撃をしてくることが多いので、守備力を高めておけばダメージを抑えることができる。攻撃時はラミアスのつるぎを道具として使い、バイキルトの効果を付加するといい。攻撃力が増加した状態でよく効くとびひざげりを放てば、大ダメージを与えられるのだ。



⬅押しつぶされると、最大HPが低い仲間は一撃でひん死になることも。HPは満タン近くを保とう。

HP	3000
MP	∞
攻撃力	240
守備力	200
すばやさ	65
経験値	2200
ゴールド	0G
宝	まもりのたね

よく効く攻撃
バギ系、デイン系、とびひざげり

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、炎系、吹雪系、ルカニ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●しんくうは【全体／バギ系】
- ●おしつぶし【全体／ダメージ】
- ●マジックバリア【呪文／味方全体／呪文耐性上昇】
- ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】

図鑑No. ー デュラン



ヘルクラウド城の主。手に持った双頭の剣による2回攻撃が非常に強力なので、守備力の高い装備品を身につけておくほか、スクルトを唱えてしのいでいこう。なお、いてつくはどうで呪文の効果を消されたら、味方への補助呪文をすぐにかけ直したい。



⬅攻撃する際はラミアスのつるぎなどでバイキルトをかけておくといい。



➡メラ系の呪文がよく効くので、ほのおのツメを道具として使うのも有効だ。

HP	3000
MP	∞
攻撃力	260
守備力	200
すばやさ	120
経験値	5500
ゴールド	2300G
宝	ちからのたね

よく効く攻撃
メラ系、イオ系、デイン系

効きにくい攻撃
バギ系、パワー系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
- ●かまいたち【1体／ダメージ／バギ系】
- ●ムーンサルト【全体／ダメージ】
- ●突撃【1体／ダメージ】
- ●はやわざ【敵全体からランダム／3回連続ダメージ】
- ●マホターン【呪文／自分／1度だけ呪文反射】
- ●いてつくはどう【全体／一部の状態変化を消す】

図鑑No. ー デビット



賢者の宝を狙って争う人々のひとり。魔物ではないが、邪魔者をすべて倒してしまうほどの実力を持つ。武器は持たず素手で攻撃してくるが、すてみの攻撃や大柄な身体を活かしたたいあたりの威力はあなどれない。よく効く攻撃はないが、ほとんどの攻撃呪文でそこそこのダメージを与えられる。メラミ、ベギラゴンなどの呪文と直接攻撃を併用して、一気にたたみかけてしまおう。



←たいあたりの威力は絶大だが、デビット自身も大ダメージを受ける。一気に攻めて倒してしまおう。

HP	2000
MP	0
攻撃力	125
守備力	110
すばやさ	110
経験値	0
ゴールド	0G
宝	やくそう ★☆☆☆

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●すてみ【1体／ダメージ／攻撃力上昇＋守備力低下】
- ●たいあたり【1体／自分と相手に大ダメージ／ザキ系】
- ●あしばらい【1体／1ターン休み】

図鑑No. ー なげきのきょじん



ある町の門番をしている魔物。攻撃力が高く、痛恨の一撃は強力だが、これまでのボスと比べると守備力は若干低め。バイキルトときあいため、もろばぎりをあわせて使えば、かなりのダメージを与えられるはずだ。なお、なげきのきょじんは全体攻撃をあまりしてこないため、回復役はひとりで十分。メラ系、ヒャド系などの攻撃呪文がふつうに効くので、攻撃力の低い仲間は呪文で攻めていこう。



←たまにあやしいきりを出して、呪文の効果を無効にする。その場合は、特技を使って攻めよう。

HP	2800
MP	0
攻撃力	220
守備力	150
すばやさ	115
経験値	6300
ゴールド	580G
宝	ちいさなメダル ★★★★

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
- ●はやわざ【敵全体からランダム／3回連続ダメージ】
- ●あやしいきり【敵味方全体／呪文無効化】
- ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●いなずま【全体／イオ系】

図鑑No. ―

ろうごくへい



人々を牢に捕らえ見張っている兵士。ときどき落ちている石を拾って投げつけるが、基本は直接攻撃をしてくるので、スクルトで守備力を高めながら戦おう。また、マヌーサが効くため、最初に唱えておけば戦いを有利に運びやすくなる。



⬅敵の攻撃は直接攻撃中心なので、守備力を高めれば安全に戦うことができる。



➡回復役は攻撃呪文の使用を控えて、できるだけMPを温存しておくといい。

HP	750
MP	0
攻撃力	210
守備力	150
すばやさ	100
経験値	500
ゴールド	0G
宝	やくそう

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●すなけむり【全体／命中率低下／マヌーサ系】
●いしつぶて【全体／ダメージ／パワー系】
●振りまわし【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】

図鑑No. ―

ドグマ



とある町を支配している魔物のひとり。さまざまな呪文を多用する強敵で、苦戦は必至。まずは一緒に出現するゾゾゲルを狙おう。ドグマから狙う場合は、よく効く攻撃はないため、バイキルトやきあいためを使って、直接攻撃のダメージを高めるといい。



⬅メダパニやザラキーマといった、呪文による攻撃を得意としている。



➡ムラサキのひとみでマヒさせられてしまうが、それを防ぐ手立てはないのだ。

HP	7000
MP	∞
攻撃力	200
守備力	300
すばやさ	200
経験値	500
ゴールド	0G
宝	ふしぎなきのみ

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、パワー系、炎系、吹雪系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●メダパニ【呪文／1体／混乱／メダパニ系】
●ザラキーマ【呪文／全体／息の根を止める】
●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】 ●ムラサキのひとみ【全体／マヒ】

図鑑No. — ゾゾゲル



ドグマと一緒に襲いかかってくる屈強な戦士。ドラゴンぎりやメタルぎりといった攻撃をしてくるため、パーティにドランゴやはぐりんはいない方がいい。攻撃する際は、よく効く攻撃はないので、ばくれつけんなど複数回攻撃できる特技がオススメだ。



⬅直接攻撃するときは、バイキルトやきあいためで与えるダメージを増やそう。



➡ゾゾゲルの攻撃は直接攻撃ばかりなので、守備力を強化すると戦いやすい。

HP	3500
MP	0
攻撃力	250
守備力	200
すばやさ	105
経験値	1000
ゴールド	0G
宝	ちからのたね

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
バギ系、ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

行動
●まわしげり【全体／ダメージ】 ●かえんぎり【1体／ダメージ／ギラ系】
●ドラゴンぎり【1体／ドラゴン系に大ダメージ】
●しっぷうづき【1体／先手を取って攻撃】
●さみだれけん【全体／パワー系】 ●メタルぎり【1体／メタル系に大ダメージ】

図鑑No. — アクバー



大魔王直属の魔物のひとり。ガーディアン2体と一緒に襲いかかってくるので、先にガーディアンを倒してしまおう。この際、アクバーにマホトーンを唱えて呪文を封じておくといい。そうしないと、せっかく倒したガーディアンがザオリクで蘇ってしまうからだ。また、アクバーは口を大きく開き、炎を吐いてくる。フバーハを使える仲間を戦闘に参加させて、ダメージを軽減したい。



⬅マホトーンは数ターンで効果がなくなってしまう。ザオリクを使われる前に、再度呪文を封じたい。

HP	3300
MP	∞
攻撃力	270
守備力	230
すばやさ	130
経験値	8500
ゴールド	900G
宝	きぬのタキシード

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
パワー系、炎系、マホトーン系、ルカニ系

効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系

行動
●はげしいほのお【息／全体／炎系】 ●じひびき【全体／バギ系】
●かえんぎり【1体／ダメージ／ギラ系】
●ドラゴンぎり【1体／ドラゴン系に大ダメージ】
●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

図鑑No. ー ズイカク



ある人物の精神を攻撃している魔物。ともに出現するショウカクを守ったり、巨大な岩石を振らせて攻撃してくる。さらに、ベホイミで回復することもあるので、集中攻撃して先に倒そう。攻撃呪文は効きにくいので、直接攻撃で戦いたい。



←がんせきおとしのダメージはかなり大きい。HPはなるべく満タンを保とう。



→HPが減ると、めいそうをしたりショウカクが身代わりになって守ったりする。

HP	2500
MP	∞
攻撃力	250
守備力	290
すばやさ	50
経験値	3300
ゴールド	850G
宝	ちいさなメダル ★★★★

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●がんせきおとし【全体／パワー系】
- ●におうだち【味方全員／攻撃をかわりに受ける】
- ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】
- ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●めいそう【自分／HP回復】

◎よく効く攻撃
（なし）

△効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、炎系、吹雪系

×効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ、1ターン休み系、ルカニ系

図鑑No. ー ショウカク



ズイカクとともに、こちらへ襲いかかってくる魔物。手に持った棍棒を振り下ろす攻撃と、大きな身体で踏みつけてくる攻撃が強力なため、スクルトを唱えて守備力を高めておきたい。また、ズイカクとはちがって攻撃呪文が効きやすいため、攻めるときは呪文を使っていくといい。あしばらいやおたけびといった相手の行動を1ターン休ませる特技も効くので、積極的に使っていこう。



←踏みつけのダメージは非常に大きい。HPが低い仲間はぼうぎょをして、チカラつきないようにしたい。

HP	3500
MP	0
攻撃力	300
守備力	190
すばやさ	20
経験値	4400
ゴールド	550G
宝	ちいさなメダル ★★★★

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】
- ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●じひびき【全体／バギ系】
- ●みがわり【味方1体／攻撃をかわりに受ける】

◎よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、イオ系、デイン系、パワー系、炎系、吹雪系、ルカニ系

△効きにくい攻撃
（なし）

×効かない攻撃
ぐんたいよび、ザキ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、おどりふうじ

モンスター大百科 ● SPECIAL TOPICS ●

スゴ腕盗賊のアイテムメモ

スゴうでとうぞくのアイテムメモ

モンスターから入手できるアイテムを一挙公開。リストを見て、ほしいアイテムを持っているモンスターがいたら、どんどん戦って手に入れていこう！



貴重なアイテムを持つモンスターを探しにいこう

すべてのモンスターはアイテムをひとつ持っていて、倒したときに落としたり、盗賊が盗んだりすることがある。お店では買えない強力な武器や能力値を上げるたねなどを持つモンスターもいるので、出会ったモンスターは積極的に倒していこう。また、たくさん倒して手に入れた武器や防具をお店に売れば、お金を稼ぐこともできるのだ。





⬅カジノなどで手に入る貴重なアイテムを落とす敵もいるので、狙ってみよう。



⬅盗賊を極めた4人のパーティで挑めば、入手できる確率が大幅に上がる。

落としやすさをチェックしよう！

次のページからは、モンスターから入手できるアイテムのリストを入手しやすさと合わせて掲載している。同じアイテムを持つモンスターが複数いるのなら、★の多いモンスターを狙おう。また、手に入る確率が☆のアイテムは、盗賊が4人いてもめったに手に入れることができない。ほかの方法を探すか、気長に狙ってほしい。



⬅ちいさなメダルも敵から2枚だけ手に入る。どちらもボス級モンスターが必ず落とす。



⬅ふっかつのつえはあとで買えるようになるが、魔物から先に入手できることもある。



⬅あくまのツメだけは、モンスターが運よく落とすのを狙うしかないアイテムだ。

モンスターから入手できるアイテムリスト（★の数が多いほど手に入りやすい）

アイテム名	モンスター名	手に入る確率	ページ
あくまのツメ	ウィングデビル	★½☆☆	P.574
	キングマーマン	½☆☆☆	P.584
アモールのみず	あくまのツボ	★★½☆	P.553
	ぶちスライムベス	★★½☆	P.558
	フーセンドラゴン	★½☆☆	P.555
いしのオノ	じゃしんぞう	★½☆☆	P.560
	ストーンビースト	★½☆☆	P.549
いしのキバ	モンストラー	★★★☆	P.591
いのちのきのみ	ミミック	★★★★	P.549
	ポイズンゾンビ	★★★½	P.587
	じごくのもんばん	★★½☆	P.590
	ブラスト	★½☆☆	P.593
	オンディーナ	★☆☆☆	P.582
	ふなゆうれい	★☆☆☆	P.579
	フレイムマン	★☆☆☆	P.543
	ホーンテッドミラー	★☆☆☆	P.560
	リビングデッド	★☆☆☆	P.565
いのりのゆびわ	あんこくまどう	★½☆☆	P.565
	ホイミスライム	½☆☆☆	P.546
うさみみバンド	デスホール	★★★★	P.563
うつくしそう	ダークサタン	★☆☆☆	P.575
	ブラッディハンド	★☆☆☆	P.560
	テンツク	½☆☆☆	P.536
	ヒートギズモ	½☆☆☆	P.546
うみなりのつえ	キラーウェーブ	★☆☆☆	P.579
	マッドウェーブ	★☆☆☆	P.582
うろこのたて	さまようへいたい	★★☆☆	P.554
	ビッグフェイス	★★☆☆	P.539
おしゃれなバンダナ	いどまじん	★★★★	P.544
	いどまねき	★★½☆	P.559
おどりこのふく	スーパーテンツク	★★½☆	P.551
	ラストテンツク	★★☆☆	P.570
おなべのフタ	エビラ	★½☆☆	P.579
かいがらぼうし	マリンスライム	★★☆☆	P.579
かしこさのたね	スコット	★★☆☆	P.592
	しれんその3	★☆☆☆	P.595
	バーニングブレス	★☆☆☆	P.551
	ヘルゼーエン	★☆☆☆	P.554
	ユニコーン	★☆☆☆	P.553
	レジェンドホーン	★☆☆☆	P.568
かぜのぼうし	ウインドマージ	★½☆☆	P.553
カメのこうら	アイアンタートル	★★☆☆	P.581
	ディープバイター	★★☆☆	P.583
	ボーンプリズナー	★★☆☆	P.567
カルベロビュート	グレートペリカン	★☆☆☆	P.582
かわのたて	シールドこぞう	★★☆☆	P.536
かわのぼうし	アロードッグ	★★½☆	P.537
きせきのつるぎ	キラーマジンガ	★½☆☆	P.577
きぬのタキシード	アクバー	★★★★	P.601
きぬのローブ	フェアリードラゴン	★★☆☆	P.545
きのぼうし	ドッグスナイパー	★½☆☆	P.548
キメラのつばさ	ガンコどり	★★½☆	P.538
	キメイラ	★★½☆	P.557
	メイジキメイラ	★★½☆	P.559
	ウルトラキメイラ	★★☆☆	P.571
	キラーグース	★★☆☆	P.544
	フライングダック	★★☆☆	P.580
キラーピアス	オーシャンナーガ	★½☆☆	P.583
	キラージャック	★½☆☆	P.575
ぎんのむねあて	のろいのカガミ	★½☆☆	P.563

アイテム名	モンスター名	手に入る確率	ページ
きんのゆびわ	おどるほうせき	★★☆☆	P.547
くさりがま	カメレオンマン	★★☆☆	P.549
	ハイオーク	★★☆☆	P.563
くじけぬこころ	キングスライム	★½☆☆	P.561
グラコスのヤリ	グラコス	★★★★	P.596
けがわのフード	ケダモン	★★½☆	P.545
けがわのマント	キングイーター	★★☆☆	P.561
	ヘルジャッカル	★★☆☆	P.567
ゲントのつえ	デススタッフ	★½☆☆	P.576
こおりのやいば	フロストギズモ	★½☆☆	P.564
こんぼう	しのどれい	★★☆☆	P.541
	どれいへいし	★★☆☆	P.550
	トロル	★★☆☆	P.561
しあわせのぼうし	はぐれメタル	★☆☆☆	P.569
シルバーメイル	バーサクオーク	★½☆☆	P.568
ステテコパンツ	スモック ※1	★★★★	P.588
	ビッグ ※1	★★★★	P.588
	メガボーグ	★½☆☆	P.567
すばやさのたね	ひとくいばこ	★★★★	P.542
	しれんその1	★★☆☆	P.594
	ガマニアン	★☆☆☆	P.578
	スカルガルー	★☆☆☆	P.544
	ブチュチュンパ	★☆☆☆	P.569
	マドハンド	★☆☆☆	P.556
スライムアーマー	スライム（合体）	★½☆☆	P.538
	ぶちベホマラー	★½☆☆	P.565
スライムメット	スライムベホマズン	★★☆☆	P.568
	メタルスライム（合体）	★★☆☆	P.552
せいすい	スライムベス	★★½☆	P.539
	ギズモ	★★☆☆	P.537
	リップス	★★☆☆	P.535
	ぬけがらへい	★½☆☆	P.548
せかいじゅのは	マッドロン	★½☆☆	P.548
たけのやり	ダークゴイル	★★☆☆	P.556
	ベビーゴイル	★★☆☆	P.540
ただのぬのきれ	くさったしたい	★★½☆	P.547
	キラーバット	★½☆☆	P.570
たびびとのふく	ヘルボックル	★★½☆	P.543
ちいさなメダル	ショウカク ※2	★★★★	P.602
	ズイカク ※2	★★★★	P.602
	なげきのきょじん	★★★★	P.599
ちからのたね	デュラン	★★½☆	P.598
	ネルソン	★★½☆	P.586
	ガルシア	★½☆☆	P.592
	しれんその2	★½☆☆	P.595
	うごくせきぞう	★☆☆☆	P.571
	オークマン	★☆☆☆	P.547
	オーシャンキング	★☆☆☆	P.580
	ディゴング	★☆☆☆	P.583
	バトルレックス	★☆☆☆	P.574
	ボストロール	★☆☆☆	P.566
	ランプのまじん	★☆☆☆	P.562
	ゾゾゲル	½☆☆☆	P.601
ちょうネクタイ	おばけうみうし	★½☆☆	P.578
	バットマジック	★☆☆☆	P.548
てつかぶと	アクアハンター	★★½☆	P.581
	たこつぼこぞう	★★☆☆	P.578
てっかめん	ヘルパイレーツ	★★☆☆	P.580
てつのつえ	はなまどう	★★☆☆	P.541
	はねせんにん	★★☆☆	P.545

※1、※2 どちらか一方のみが必ず落とす。

アイテム名	モンスター名	手に入る確率	ページ
てつのツメ	レッサーデーモン	★★½☆	P.553
	かくとうパンサー	★★☆☆	P.559
	ホラービースト	★★☆☆	P.587
	ちんもくのひつじ	★½☆☆	P.541
てつのむねあて	バオー	★★☆☆	P.558
	バルンバ	★★☆☆	P.561
てつのよろい	デビルアーマー	★½☆☆	P.549
どうのつるぎ	スライムナイト	★★☆☆	P.540
とがったホネ	エビルドライブ	★★☆☆	P.555
	スカルライダー	★★☆☆	P.550
	モコモコじゅう	★½☆☆	P.543
どくがのナイフ	デスファレーナ	★½☆☆	P.542
どくけしそう	バブルスライム	★★★½	P.537
	ヘルホーネット	★★☆☆	P.541
	ポイズンキャロット	★★☆☆	P.552
	ダンスキャロット	★½☆☆	P.546
どくばり	デビルパピヨン	★★☆☆	P.570
ドラゴンキラー	ヘルクラッシャー	★½☆☆	P.573
ドラゴンメイル	ボーンファイター	★½☆☆	P.577
とんがりぼうし	たまねぎマン	★½☆☆	P.543
ぬののふく	ことだまつかい	★★☆☆	P.542
のこぎりがたな	マリンギャング	★☆☆☆	P.582
はかいのてっきゅう	エビルフランケン	½☆☆☆	P.576
はがねのキバ	ストロングアニマル	★★☆☆	P.564
	ヘルドラード	★★☆☆	P.581
	ウィングスネーク	★½☆☆	P.554
	おおうつぼ	★½☆☆	P.580
	ヘルバイパー	★½☆☆	P.558
はがねのつるぎ	メタルライダー	★★☆☆	P.556
バトルアックス	ドラゴンソルジャー	★★☆☆	P.564
	アックスドラゴン	★½☆☆	P.559
バニースーツ	マジックフライ	★★☆☆	P.565
はめつのたて	マミーウィスプ	★★☆☆	P.571
	ずしおうまる	½☆☆☆	P.572
はやぶさのけん	キラーマシン2	★☆☆☆	P.566
ひのきのぼう	ハエまどう	★★☆☆	P.539
	もりじじい	★★☆☆	P.538
	パペットマン	★½☆☆	P.564
ピンクパール	きりさきピエロ	★½☆☆	P.552
	マッドロブスター	★½☆☆	P.583
ふうじんのたて	エビルホーク	★☆☆☆	P.569
ブーメラン	じごくのたまねぎ	★½☆☆	P.555
	メタルスライム	★½☆☆	P.552
ふしぎなきのみ	ムドー(1回目)	★★½☆	P.589
	ミラルゴ	★½☆☆	P.596
	あくまのカガミ	★☆☆☆	P.547
	イーブルフライ	★☆☆☆	P.562
	ようじゅつし	★☆☆☆	P.551
	ドグマ	½☆☆☆	P.600
ふしぎなボレロ	ランプのまおう	★☆☆☆	P.573
ふっかつのつえ	キラーデーモン	½☆☆☆	P.572
プラチナシールド	オクトセントリー	★☆☆☆	P.584
	まおうのランプ	★☆☆☆	P.573
プラチナソード	ガーディアン	★★☆☆	P.574
ほしのかけら	メダパニとかげ	★☆☆☆	P.557
ほのおのツメ	ジャミラス	★★★½	P.594
	タイガークロー	★½☆☆	P.567
ほのおのよろい	じごくのほのお	★☆☆☆	P.569
マグマのつえ	デーモンキング	★½☆☆	P.577
マジカルスカート	エビルワンド	★½☆☆	P.570

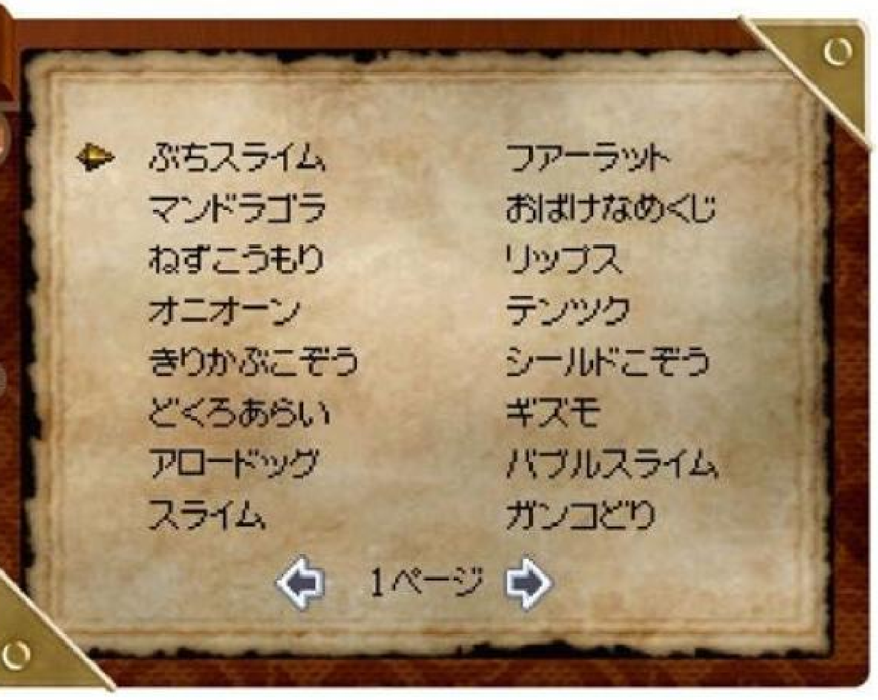
アイテム名	モンスター名	手に入る確率	ページ
まじゅうのキバ	スケアリードッグ	★½☆☆	P.571
	マッスルアニマル	★½☆☆	P.576
まじんのかなづち	トロルボンバー	★½☆☆	P.574
まじんのよろい	だいまじん	★½☆☆	P.576
まふうじのつえ	サイレス	★½☆☆	P.562
	ダークホーン	★☆☆☆	P.556
まほうのせいすい	ヘルビースト	★★½☆	P.589
	シーフラワー	★½☆☆	P.578
	どろにんぎょう	★½☆☆	P.540
	ベホマスライム	★½☆☆	P.563
	ムドー(3回目)	★½☆☆	P.591
まほうのたて	てっこうまじん	★½☆☆	P.568
まもりのたね	ツボック	★★★★	P.560
	ブラディーポ	★★★☆	P.586
	ホリディ	★★☆☆	P.593
	エビルポット	★☆☆☆	P.546
	シャドー	★☆☆☆	P.542
	スライムつむり	★☆☆☆	P.558
	のろいのランプ	★☆☆☆	P.562
	ランドアーマー	★☆☆☆	P.573
	ヘルクラウド	½☆☆☆	P.598
	ムドー(2回目)	½☆☆☆	P.590
まんげつそう	おおイグアナ	★★½☆	P.551
	こうもりはくしゃく	★★½☆	P.557
	ポイズンキラー	★★½☆	P.554
	キラーモス	★★☆☆	P.566
	しびれくらげ	★★☆☆	P.581
	ラリホーン	★★☆☆	P.550
みかわしのふく	くものきょじん	★½☆☆	P.550
	ホラーウォーカー	★½☆☆	P.557
みずのはごろも	ホロゴースト	★☆☆☆	P.572
みなごろしのけん	ブルサベージ	★☆☆☆	P.577
メガザルのうでわ	メガザルロック	★☆☆☆	P.566
メガンテのうでわ	ばくだんいわ	★☆☆☆	P.555
メタルキングヘルム	サタンジェネラル	★☆☆☆	P.575
やくそう	オニオーン	★★★½	P.536
	ねずこうもり	★★★½	P.535
	おばけなめくじ	★★★☆	P.535
	スライム	★★★☆	P.538
	ダークホビット	★★★☆	P.545
	ファーラット	★★★☆	P.534
	マンドラゴラ	★★★☆	P.535
	きりかぶこぞう	★★½☆	P.536
	テールイーター	★★½☆	P.539
	とうのへいたい	★★½☆	P.585
	どくろあらい	★★½☆	P.537
	ピーポ	★★½☆	P.540
	ぶちスライム	★★☆☆	P.534
	デビット	½☆☆☆	P.599
	まおうのつかい	½☆☆☆	P.597
	ろうごくへい	½☆☆☆	P.600
やまびこのぼうし	ブースカ	★☆☆☆	P.575
	メタルキング	★☆☆☆	P.572

モンスター大百科 ・SPECIAL TOPICS・

モンスターずかん完成への道！

モンスターずかんかんせいへのみち！

冒険の序盤で手に入るモンスターずかんには、出会ったモンスターの情報が書き込まれていく。ここを読んでずかんの完成をめざしてみよう。



モンスターずかんを見てみよう

　モンスターずかんに登録されるモンスターは全部で197種類。モンスターと出会えば特別なことはしなくても登録され、名前や外見、得られる経験値など、さまざまな情報が記されるのだ。ただし、これまでに倒した数や初めて倒したときのレベルなどの項目は、そのモンスターを倒さないと記されない。戦闘は逃げずに戦っていこう。



⬅戦闘中にしか見られないモンスターたちのアクションを、じっくり見ることもできる。

モンスターずかんの見かた

モンスター名

モンスターナンバー（図鑑No.）

倒したときに得られる経験値と、これまでにそのモンスターから得た経験値の累計

これまでに倒したそのモンスターの数

そのモンスターを、経験値が手に入る方法で倒した場合のみカウントされる。



倒したときに得られるゴールドと、これまでにそのモンスターから得たゴールドの累計

これまでにそのモンスターから得たアイテムの個数

モンスターの外見

Aボタンか Xボタンを押すたびに、そのモンスターのいろいろな動きを見られる。

初めて倒したときのレベル

馬車内にいる仲間を含めて、レベルがもっとも高かった仲間のレベルが記録される。倒したことがない場合は「－」と表示される。

倒したときに入手できるアイテム

初めは？？？と表示されているが、そのモンスターからアイテムを手に入れるか、そのモンスターを11匹以上倒すとアイテム名が記録される。

モンスターずかんを完成させるには

モンスターずかんの内容を充実させるには、いろいろなモンスターと戦うことが大事。しかし、ふつうに冒険しているだけではすべてのモンスターに出会うのは難しい。そこでオススメなのが、遊び人が覚えるくちぶえだ。これを使えば付近に生息する魔物を呼び寄せられるので、積極的に使っていくといいだろう。また、すべての項目を記録するためには、魔物を倒して経験値やアイテムを手に入れることが必要。ニフラムで消し去ったりすると記録されないので気をつけよう。



←ミミックは生息数が少ないので、ニフラムで消し去らずに倒していこう。



←いどまじんとデスホールも生息数は少ないが、倒せば必ずアイテムを落とす。

出会いにくいモンスターと戦おう

ある時期を境に出会えなくなるといったモンスターはいないため、冒険の途中からでもモンスターずかんをコンプリートすることはできる。しかし、世界にはなかなか姿を見せないモンスターや、特定のダンジョンにしか生息していないモンスターもいる。ある程度冒険が進んでいるのに図鑑に空白があったら、このようなモンスターではないかチェックしてみるといいだろう。

出会いにくいモンスターたち



シーフラワー
出現場所●下 内海(東側)



スケアリードッグ
出現場所●は 牢ごくの町周辺(西部)



メイジキメイラ
出現場所●上 ダーマ南の井戸



マミーウィスプ
出現場所●は デスタムーアの島

知識のタネ　スライム格闘場のモンスターも登録される

冒険の途中から立ち寄れるようになるスライム格闘場。ここでは仲間スライムが1体でモンスターと試合をしていくことになるのだが、このときに戦ったモンスターの情報もじつはモンスターずかんに記録されているのだ。高いランクになればなるほど強いモンスターが出現するため、まだ冒険したことのない地域のモンスターに先に出会えて、モンスターずかんに記録できることもある。



←ぶちベホマラーは天馬の塔か格闘場のFランクにしか現れない。



のぞいてみよう!

知識の井戸 PART 7

モンスターの動きに注目してみよう

世界にはたくさんの種類のモンスターが生息しており、戦闘中の動きかたがじつに個性豊かだ。ときにはモンスターの行動に注目してみると、新しい発見があるかもしれない。

モンスター独特の動きは必見

モンスターが攻撃するときのちょっと変わった動きかたを、ほんの少しだけ紹介。思いがけない攻撃手段に注目してみよう。

空中で分解!? めずらしいふしぎなおどり



➡頭や腕が胴体から完全に離れている。もとに戻るのがスゴイところ。

か、顔が……! まるでフーセンガム!



⬅身体がふくれすぎて、特徴的なツノが埋もれてしまっている!

持っている武器ってそれのこと!?



➡大胆な攻撃にびっくり。振り回されたスライムは無事なのだろうか?

特技を当てたときの反応は?

特技を使って攻撃したときに、転んだりする魔物の姿を見られることがある。その特技が効く魔物が相手のときしか見られないめずらしい姿なので、じっくり観察してみよう。

怖～い魔物だって大きな声にはビックリ!





キレイに1回転! 体操選手も真っ青?

姿が似ていても攻撃の動作がちがう!

見た目は似ている魔物でも、よく見ると直接攻撃などの動きがちがうことがある。下のモンスター以外にもたくさんいるので、注目してみよう。





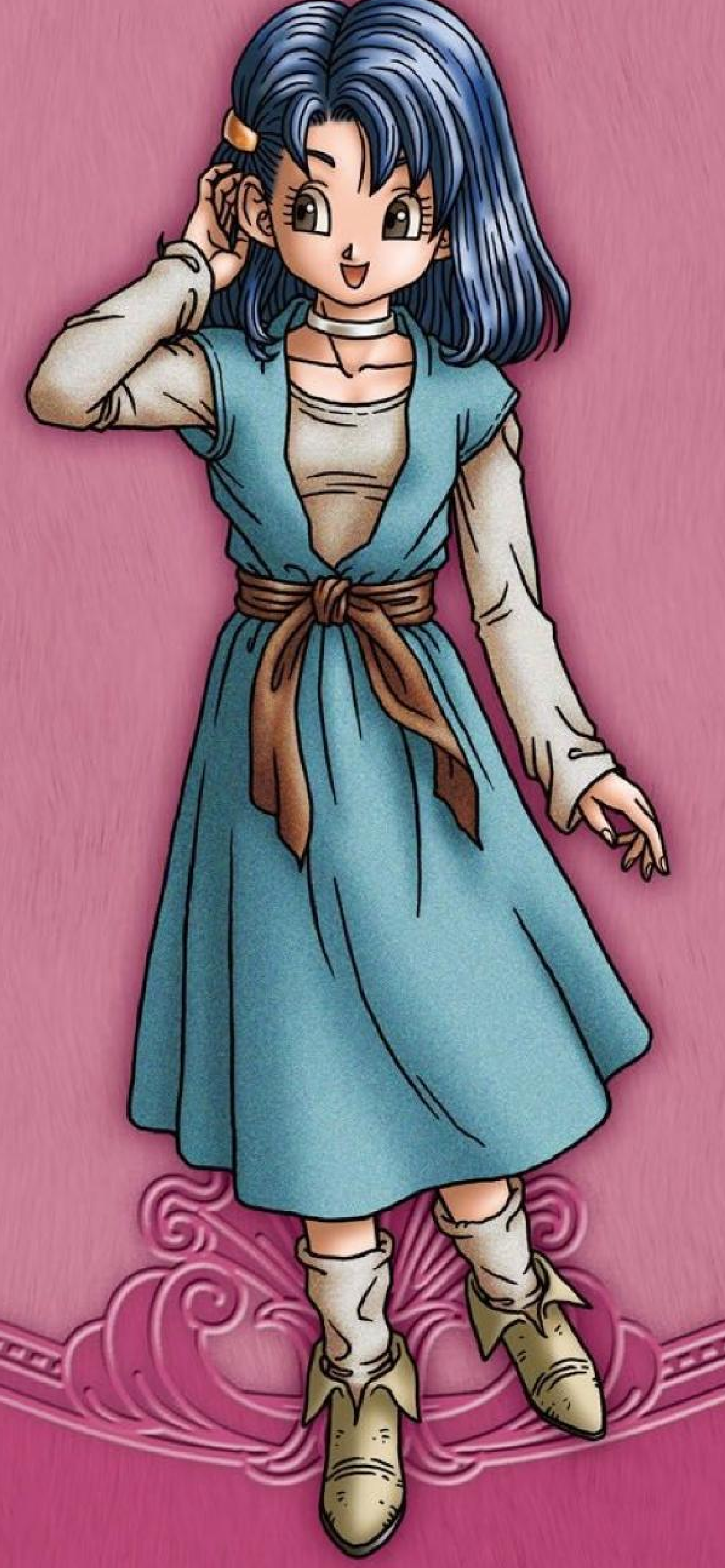
⬅⬆スライムは上から、スライムベスは下から攻撃する。

CHAPTER

EX

果てしなき旅

—はてしなきたび—



果てしなき冒険がキミを待っている!!

長い旅の果てに、世界に平和を取り戻したあとも、冒険の旅はまだまだ続く。未踏のダンジョンや隠されたお宝を求めて、あらたなる旅に出発しよう。

エンディング後はレイドック城下町から冒険が再開

大魔王を打ち倒し、冒険が終わりを迎えるとエンディングが始まる。その後、これまでの旅の成果を冒険の書に記録できるのだ。そして記録した冒険の書で冒険を再開すると、レイドック城下町から始まる。世界には以下のような変化が起きているので、各地をまわって自分の目で確かめてみよう。なお、エンディング後に記録した冒険の書には★マークがついて区別ができるようになっている。



←冒険を再開すると、パーティの状態は最後の戦いを終えたときのものになる。

隠された宝を見つけ出せ!



←ひとり旅を続けるテリーが何かお宝を発見したようだが……。何があるのか確かめてみよう。

謎の洞くつに挑戦!



↑謎の扉がダーマ神殿の地下に出現。その奥には未知なるダンジョンが待ち受けている。

ダーマ神殿の炎が!



←ダーマ神殿の地下に、たくさんの燭台がある。すべてに大きな炎をともすと何かが起きる？

DUNGEON

？

？？？

？？？

目標レベル ▶ Lv48

熟練度 ▶ Lv99まで

謎の洞くつ

MYSTERIOUS CAVE

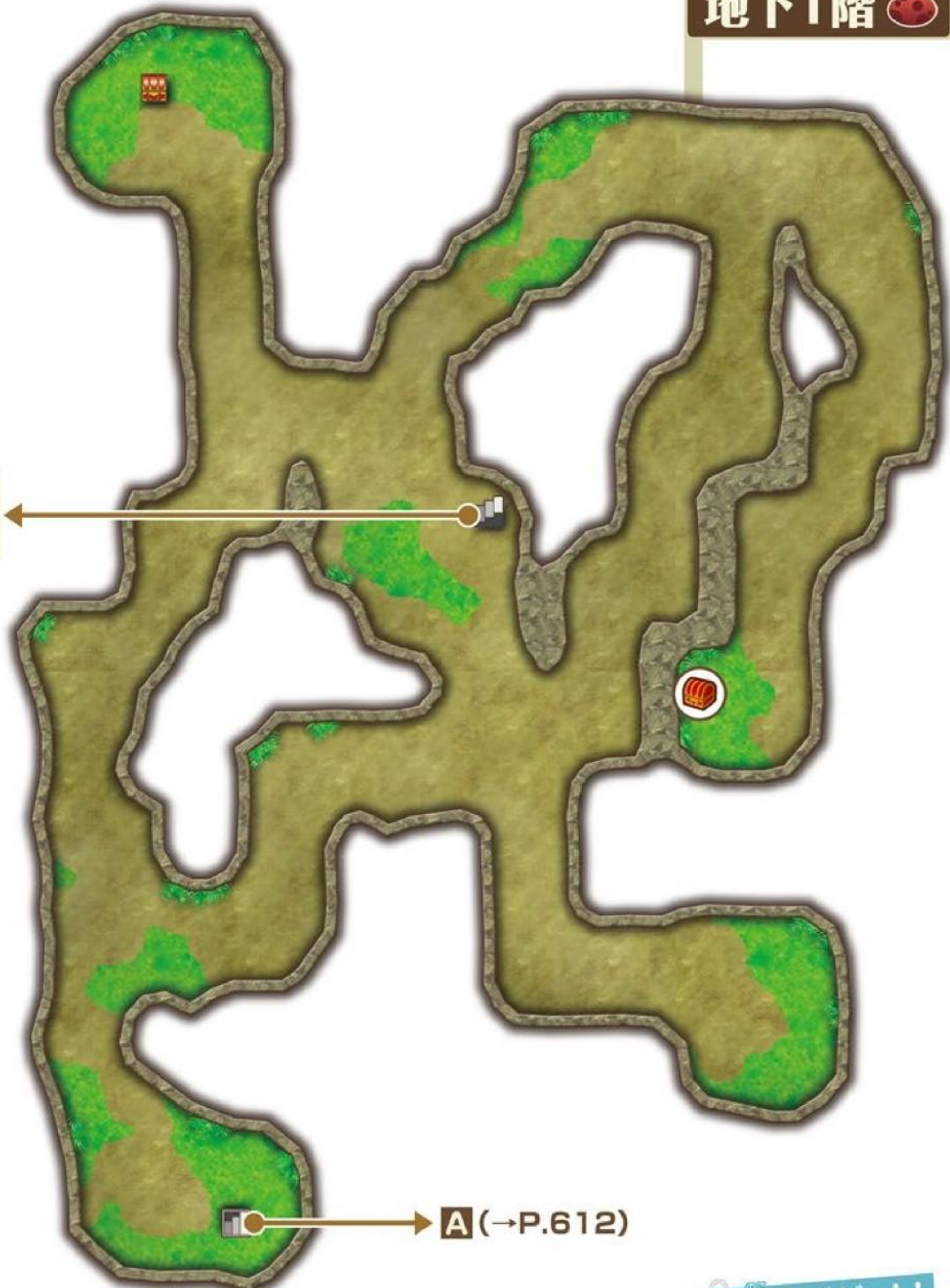
ダーマ神殿に隠された謎の洞くつ。内部は階層ごとにちがう構造になっていて、凶悪な魔物が生息している。その最深部には、大魔王をも超える存在が待ち受けているという。

ルーラでの訪問 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

地下1階 中断 ○ おおごえ ✕



残さずゲット! アイテムチェックシート

地下1階	宝箱	ちいさなメダル
地下2階	宝箱	ちからのたね
地下2階	宝箱	まもりのたね
地下3階-B	宝箱	しんぴのよろい

旅の仲間の言葉

ミレーユ

ダーマ神殿の地下にこんな洞くつがあるなんて……。

謎の洞くつ

A(→P.611)





旅の仲間の言葉

うはー。ここはひんやりしてるねー。

バーバラ

要注意モンスター

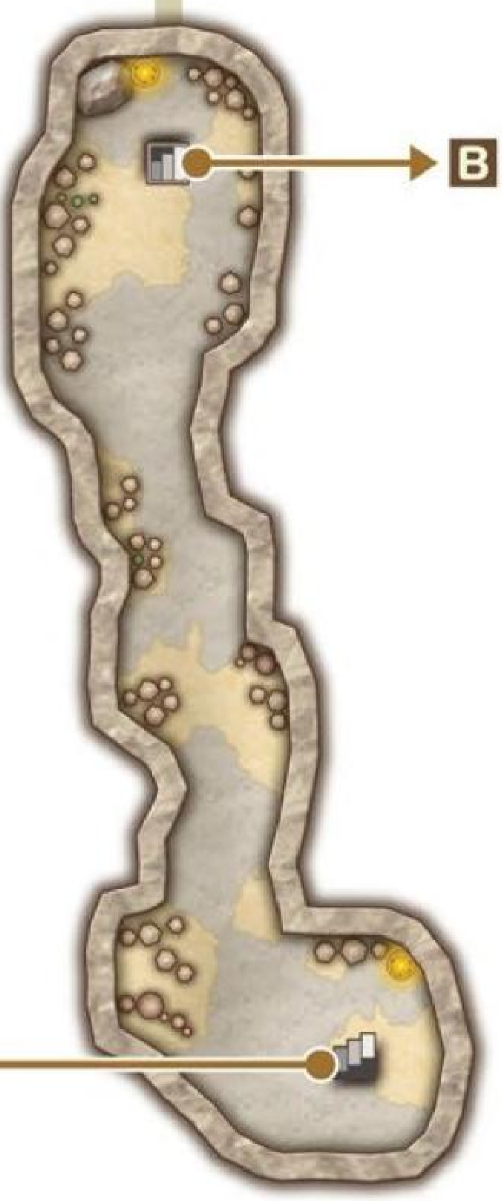
スライムベホマズン

一緒に出現する敵のHPをベホマズンで回復してしまう。ほかの魔物と現れたら、パワー系の特技やメラ系の呪文で一気に倒してしまうのが得策だ。



地下3階ーA

中断 ○
おおごえ ×





旅の仲間の言葉

フフン。けっこう強い敵がいるじゃないか。

要注意モンスター

ブルサベージ



マホトーンを使うので、呪文を封じられる前にマホトラを唱えてMPを奪ってしまおう。また、痛恨の一撃を繰り出してくるため、手痛いダメージを受けやすい。よく効くメラゾーマなどの攻撃で倒していくといい。

出現するモンスター

No.	名前	系統	HP	EXP	G	特徴
112	ベホマスライム ※		136	144	51	ベホマやマホトラを唱える
113	のろいのカガミ		408	696	156	モシャスを唱える
132	スライムベホマズン		192	416	134	ベホマズンを唱える
142	ラストテンツク		152	279	93	こちらの攻撃をまねする
154	ランプのまおう		696	1104	300	バギクロスやベホマラーを唱える
156	トロルボンバー		408	612	84	痛恨の一撃を繰り出す
157	バトルレックス	ドラゴン	416	696	110	はやぶさぎりを放つ
158	ガーディアン	メタル	336	512	150	痛恨の一撃を繰り出す
160	キラージャック		264	504	162	はやぶさぎりを放つ
161	ダークサタン		320	570	108	あやしいきりで呪文をかき消す
162	ブースカ		368	1140	156	イオナズンを唱える
164	マッスルアニマル		544	924	145	マヒャドぎりやまわしげりを放つ
165	だいまじん		480	840	144	大きな足で踏みつける
166	エビルフランケン	メタル	720	846	96	かまいたちやしんくうぎりを放つ
167	デススタッフ	ゾンビ	368	594	162	メガザルダンスを踊る
168	キラーマジンガ	メタル	480	1320	147	2回行動する
169	ボーンファイター	ゾンビ	640	1176	134	2回行動する
170	ブルサベージ		720	1656	132	痛恨の一撃を繰り出す
195	ディゴング	ドラゴン	320	288	144	たいあたりをする
196	オクトセントリー		200	234	152	ラリホーマやザオラルを唱える
197	キングマーマン		264	360	300	もうどくのきりを吐き出す

※ ガーディアンかブースカが呼んだときのみ出現。

地下4階 中断 ○ おおごえ ×



B (→P.613)


デスコッドの村へ
(→P.616)
地下3階ーB
中断
おおごえ

TOWN

?

???

???

目標レベル ▶ Lv49



デスコッドの村

DEATHCOD

謎の洞くつを抜けた先にある、のどかな風景の村。訪れたときには夜が更けているものの、村長らしき人物が出迎えてくれる。誰かと勘ちがいしているのだろうか……？

ルーラでの訪問 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ ちいさなメダル
- □ 4ゴールド
- □ ちいさなメダル
- □ やまびこのぼうし

夢告白の舞台
自分の夢告白を登録したあと
- □ カエルのいど

読書の記録
- □「冒険者たちのダジャレ全集」

※ 冒険の書に記録することはできない。

ショップガイド SHOP GUIDE

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ドラゴンのさとり NEW	30000	ドラゴンに転職
ふっかつのつえ NEW	45000	攻 +66

店長のオススメ
ふっかつのつえ



この杖は、戦いのときに道具として使うと、倒れた仲間が生き返ることがあるお得な品物ですよ！

探索のアドバイス

3つの夢のうち どれを見るか選ぼう

見た目は、なつかしいあの場所に似ているが、何か様子がおかしい。いろいろな人に話を聞いてみると、村の北にある民家で不思議なことを言う女性に会えるはずだ。彼女は3つの夢のうち、ひとつを見せてくれるという。



⬅3つの夢のうちひとつを選ぶことができる。一度決めると変更できないので慎重に選択しよう。

選択できる3つの夢の内容

ちかいみらい



⬆ルビーの涙を流す不思議な少女や、旅をしている姉妹たちと出会える夢。

とおいみらい



⬆親子3代にわたって旅をしている人たちに出会うことができる夢。

いまのまものたち



⬆これまでに出会ったことのある魔物たちが住人として登場する夢。

村の地下にはさらなる洞くつが……

見たい夢をひとつ選んだあと、村を探索すると人々からいろいろな話を聞ける。隠された宝のウワサも聞けるので、チェックしておこう。また、北東にある家の地下からは、さらに洞くつの奥深くへ進むことができる。その最深部には強大な敵が待ち受けているのだ。

カルカドの町に隠された宝とは?



⬅魔物がカルカドの町に宝を埋めたらしいが、まだ誰も見つけていないようだ。



⬅井戸の先にある洞くつには、さらなる強敵が。倒すことはできるのか?



最深部で待ち受ける破壊と殺りくの神

[ま]行

[や]行

[ら]行

[わ]行

DRAGON QUEST®
VI
ドラゴンクエストVI
幻の大地

ドラゴンクエストVI

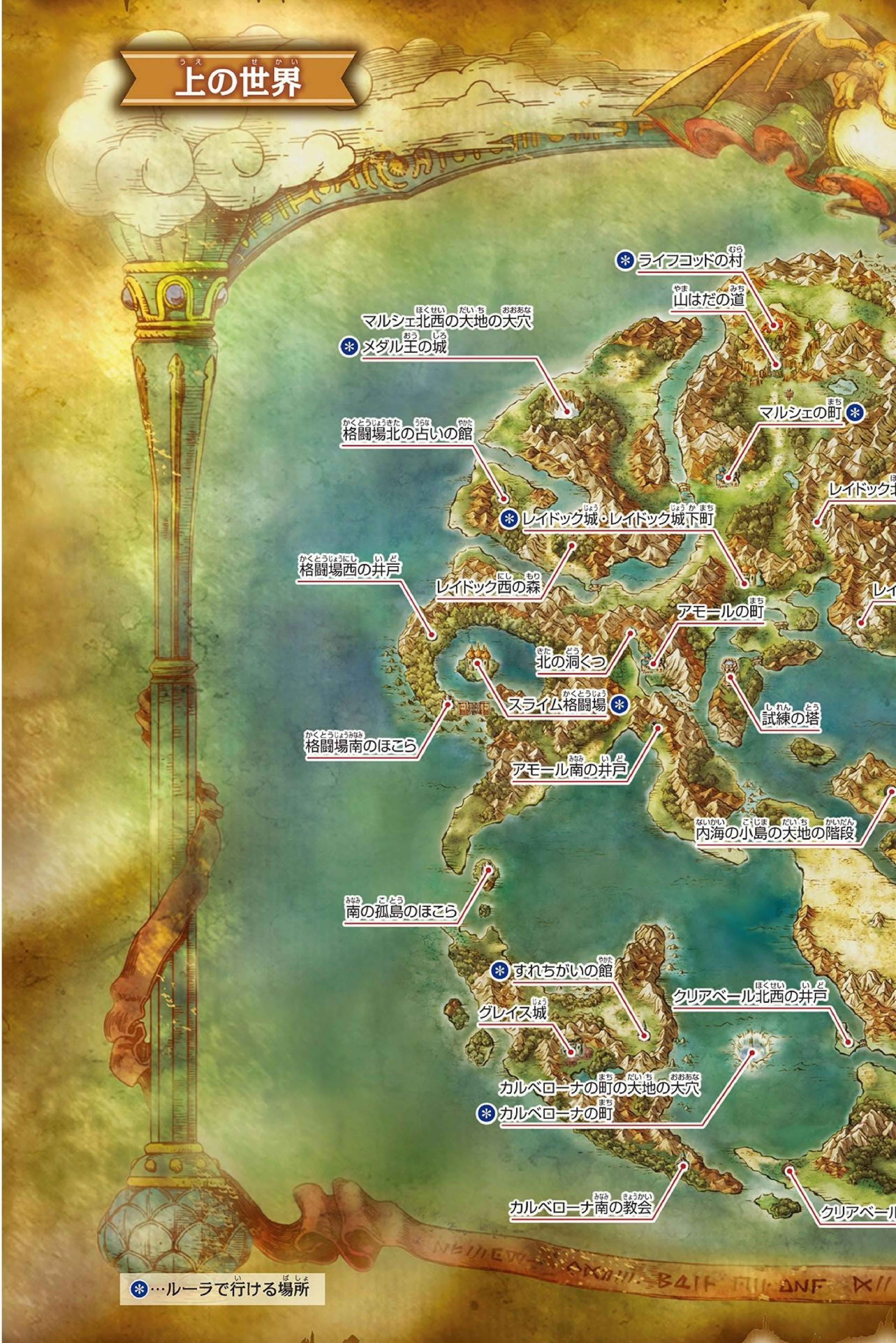
World Map

冒険の世界地図

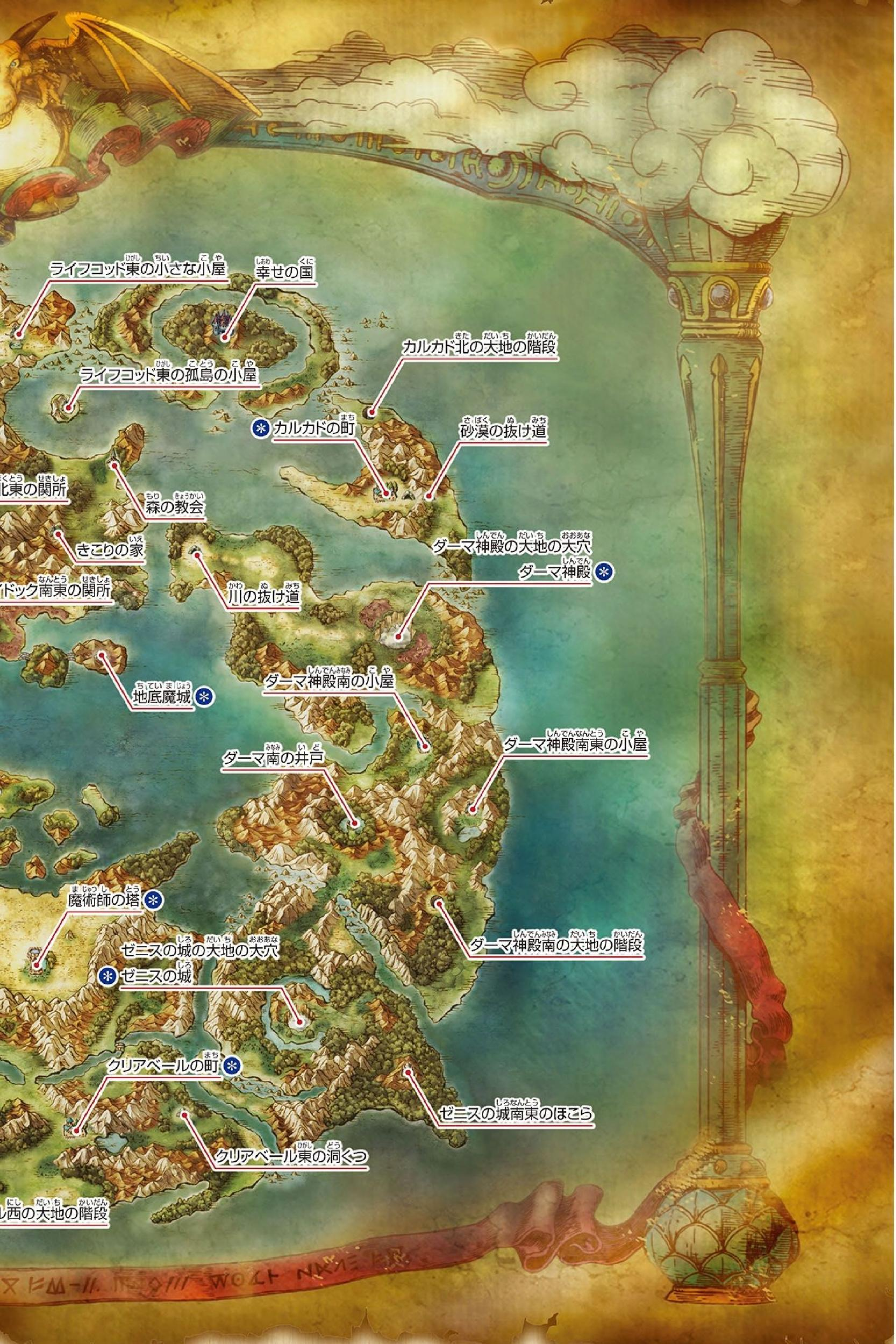
ほうけんのせかいちず



上の世界



✻…ルーラで行ける場所



ライフコッド東の小さな小屋
幸せの国
ライフコッド東の孤島の小屋
カルカド北の大地の階段
カルカドの町
砂漠の抜け道
北東の関所
森の教会
きこりの家
イドック南東の関所
川の抜け道
ダーマ神殿の大地の大穴
ダーマ神殿
地底魔城
ダーマ神殿南の小屋
ダーマ神殿南東の小屋
ダーマ南の井戸
魔術師の塔
ゼニスの城の大地の大穴
ゼニスの城
ダーマ神殿南の大地の階段
クリアベールの町
ゼニスの城南東のほこら
クリアベール東の洞くつ
ル西の大地の階段

冒険フローチャート

[上]…上の世界を示す　[下]…下の世界を示す
[は]…はざまの世界を示す　[?]…未知の地域

ふたつの大地をめぐる旅❶ 魔王ムドー討伐

P.166～P.255

- [上] ライフコッドの村
- [上] 山はだの道
- [上] マルシェの町
- [上] マルシェ北西の大地の大穴
- [下] トルッカの町
- [下] 夢見る井戸
- [上] マルシェの町
- [上] ライフコッドの村
- [上] 山はだの道
- [上] レイドック城下町
- [上] レイドック城
- [上] 試練の塔
- [上] レイドック城
- [上] レイドック西の森
- [上] レイドック城
- [上] レイドック北東の関所
- [上] きこりの家
- [上] 川の抜け道

- [上] ダーマ神殿の大地の大穴
- [下] サンマリーノの町
- [下] グランマーズの館
- [下] 夢見の洞くつ
- [下] グランマーズの館
- [下] サンマリーノの町
- [下] 船着場
- [下] レイドック城下町
- [下] レイドック城
- [下] アモールの町
- [上] アモールの町
- [上] 北の洞くつ
- [上] アモールの町
- [下] アモールの町
- [下] 月鏡の塔
- [上] レイドック城
- [上] レイドック南東の関所
- [上] 地底魔城

- [上] レイドック城
- [下] レイドック城
- [下] レイドック北の関所
- [下] ゲントの村
- [下] ムドーの島
- [下] ムドーの城
- [下] レイドック城
- [上] ダーマ神殿

ふたつの大地をめぐる旅❷ 平和を取り戻す旅

P.256～P.333

- [下] モンストルの町
- [下] 北の山
- [下] モンストルの町
- [下] アークボルト城
- [下] 旅人の洞くつ
- [下] アークボルト城
- [下] 旅人の洞くつ
- [下] アークボルト北の大地の階段
- [上] 砂漠の抜け道
- [上] カルカドの町
- [上] ひょうたん島
- [上] 幸せの国
- [上] ひょうたん島
- [上] メダル王の城
- [下] ホルコッタ北の関所
- [下] ホルコッタの村
- [下] ホルストック城
- [下] 洗礼の洞くつ
- [下] ホルコッタの村

- [下] 洗礼の洞くつ
- [下] ホルストック城
- [下] ホルストック南西のほこら
- [上] クリアベールの町
- [上] クリアベール西の大地の階段
- [下] クリアベールの町
- [下] 運命のカベ
- [下] クリアベールの町
- [上] すれちがいの館
- [上] アモール南の井戸
- [下] フォーン城
- [上] 魔術師の塔
- [下] フォーン城
- [下] ペスカニの村
- [下] 人魚の洞くつ
- [下] ペスカニの村
- [下] 人魚の洞くつ
- [下] 人魚の集う岩場

ふたつの大地をめぐる旅③

ふたつのだいちをめぐるたび③

P.334～P.405

伝説の武具を求めて

- 下 沈没船
- 下 アモール西のほこら
- 上 格闘場南のほこら
- 上 スライム格闘場
- 下 マウントスノーの村
- 下 氷のほこら
- 下 マウントスノーの村
- 下 氷のほこら
- 下 マウントスノーの村
- 下 氷の洞くつ
- 下 マウントスノーの村
- 下 ロンガデセオの町
- 下 ロンガデセオ北墓場
- 下 ロンガデセオの町
- 下 海底神殿
- 上 カルベローナの町
- 下 ポルテの館
- 上 カルベローナの町
- 下 グレイス城
- ? ? グレイス城
- 下 グレイス城
- 下 ガンディーノ城下町
- 下 ガンディーノ城
- 下 不思議な洞くつ
- 下 山はだの道
- 下 ライフコッドの村
- 下 山はだの道
- 下 ライフコッドの村
- 下 レイドック城
- 下 ロンガデセオの町
- 下 聖なるほこら
- ? ? ヘルクラウド城
- 上 ゼニスの城
- 下 天馬の塔南のほこら
- 下 天馬の塔
- 上 ゼニスの城

ふたつの大地をめぐる旅④

ふたつのだいちをめぐるたび④

P.406～P.433

大魔王の居城へ!

- は 絶望の町
- は ヘルハーブ温泉
- 下 ザクソンの村
- は 絶望の町
- は 欲望の町
- は 古い炭鉱
- は 欲望の町
- は 湖の穴
- は 欲望の町
- は 湖の穴
- は 牢ごくの町
- は なげきの牢ごく
- は 牢ごくの町
- は なげきの牢ごく
- は デスタムーアの城



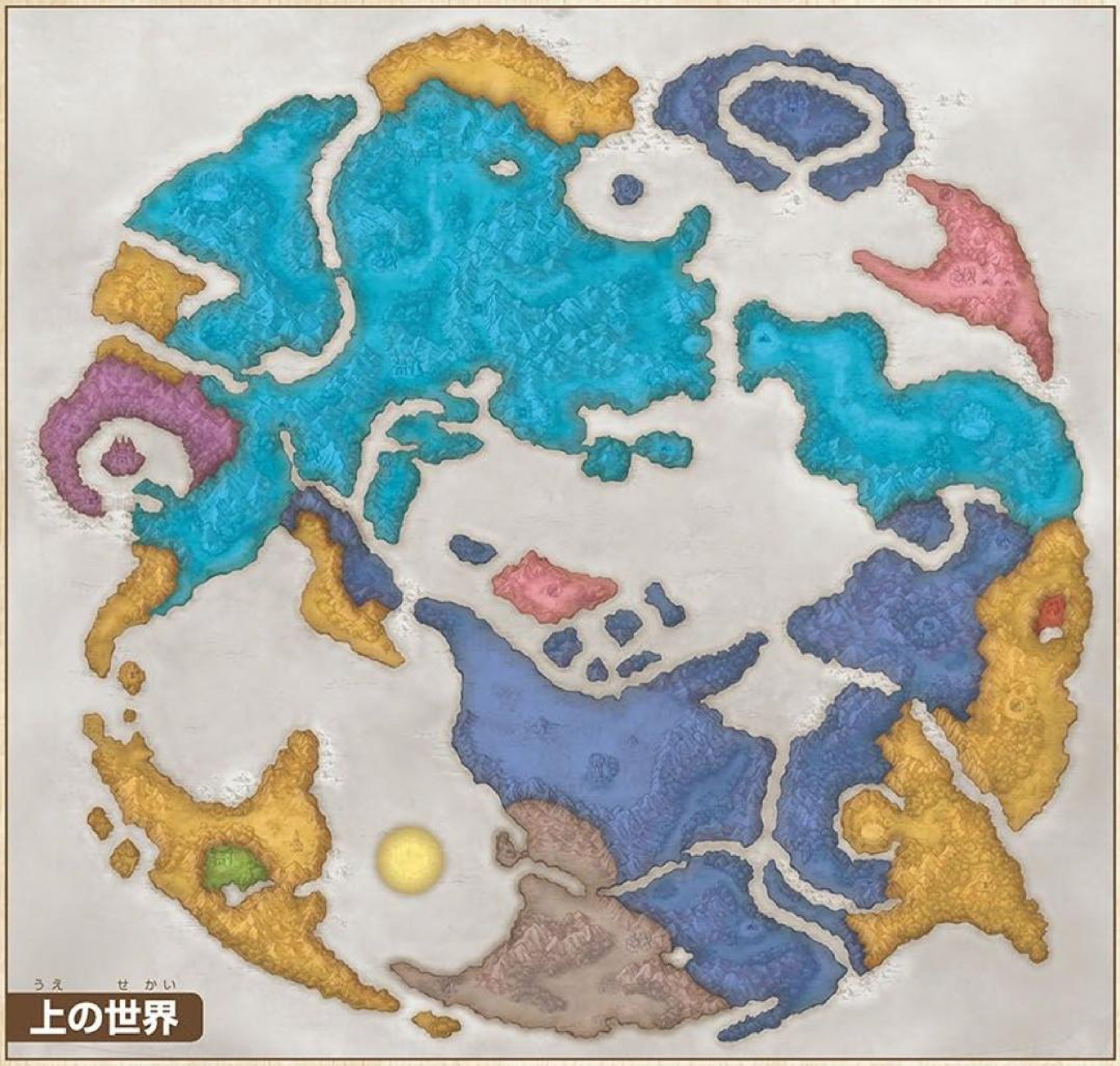
DRAGON QUEST VI

ドラゴンクエストVI
幻の大地

特定の条件を満たすと自由に行ける地域

こうやって使おう!

以下の地図では、新しい乗り物・道具を手に入れたあとや、特定の魔物を倒したあとなど、特定の条件を満たすことで自由に探索できるようになる陸地を色別に記載している。新しいアイテムなどを手に入れたら、地図を見て探索していこう。





- 神の船を入手するまで
- 神の船入手後
- ひょうたん島入手後
- まほうのカギ入手後
- 空飛ぶベッド入手後
- すいもんのカギ入手後
- マーメイドハープ入手後
- グラコスを倒したあと
- まほうのじゅうたん入手後
- てんまのたづな入手後

下の世界

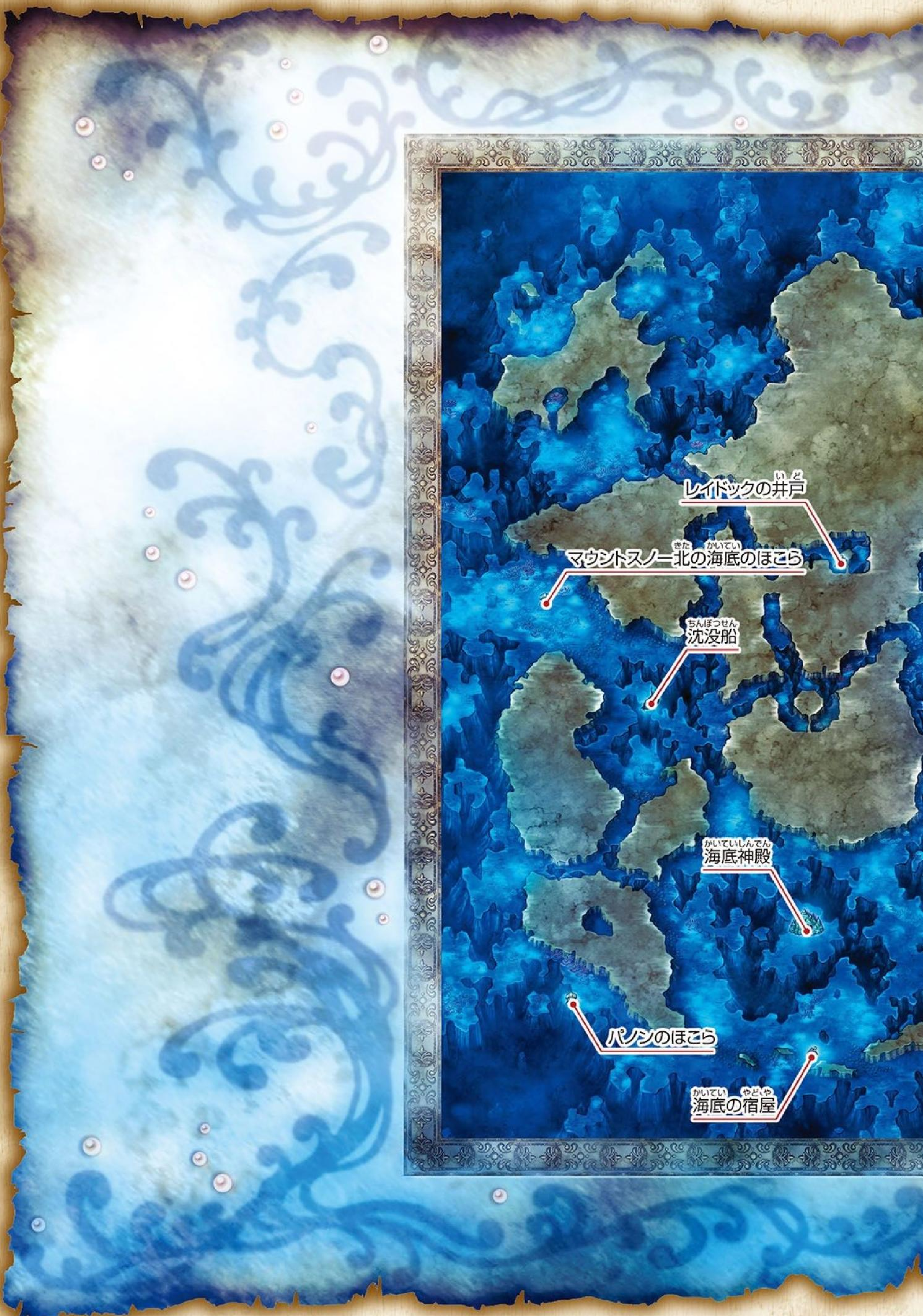


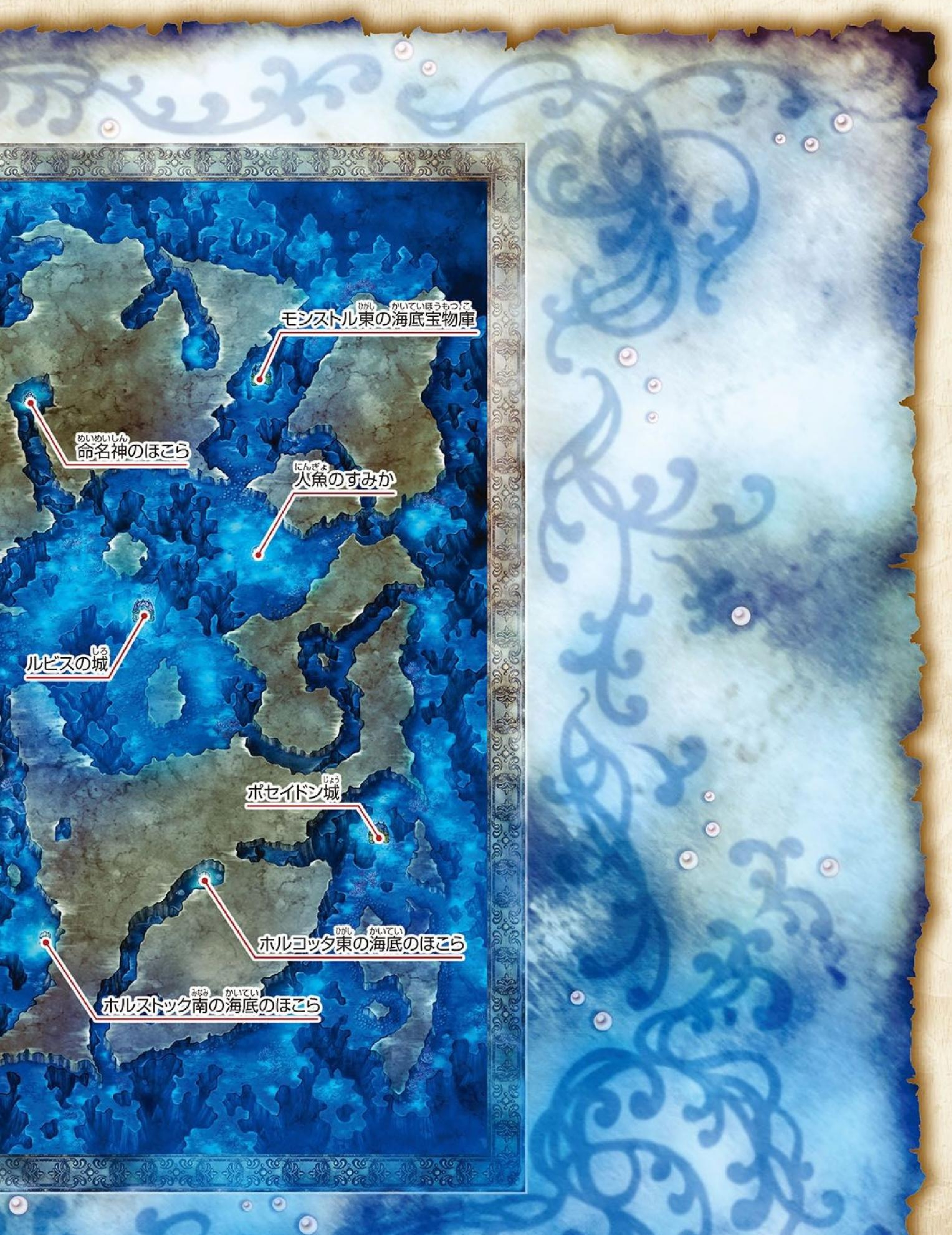
…ルーラで行ける場所



ザクソン北のほこら
北の山
ザクソンの村
アークボルト北の大地の階段
アークボルト北東の民家北
森の宿屋
アークボルト北東の民家南
旅人の洞くつ
ゲントの村
ドック北の関所
モンストルの町
アークボルト城
人魚の集う岩場
ムドーの城
ク城・レイドック城下町
ダーマ神殿
ロンガデセオ北墓場
難破船
ムドーの島
サンマリーノの町
天馬の塔
ロンガデセオの町
ダーマ南の井戸
天馬の塔南のほこら
ロンガデセオ南の大地の階段
井戸
ホルコッタ北の関所
ホルコッタの村
グランマーズの館
ホルストック城
夢見の洞くつ
ガンディーノ城・ガンディーノ城下町
運命のカベ
聖なるほこら
洗礼の洞くつ
ガンディーノ南西のほこら
クリアベールの町
クリアベール西の大地の階段

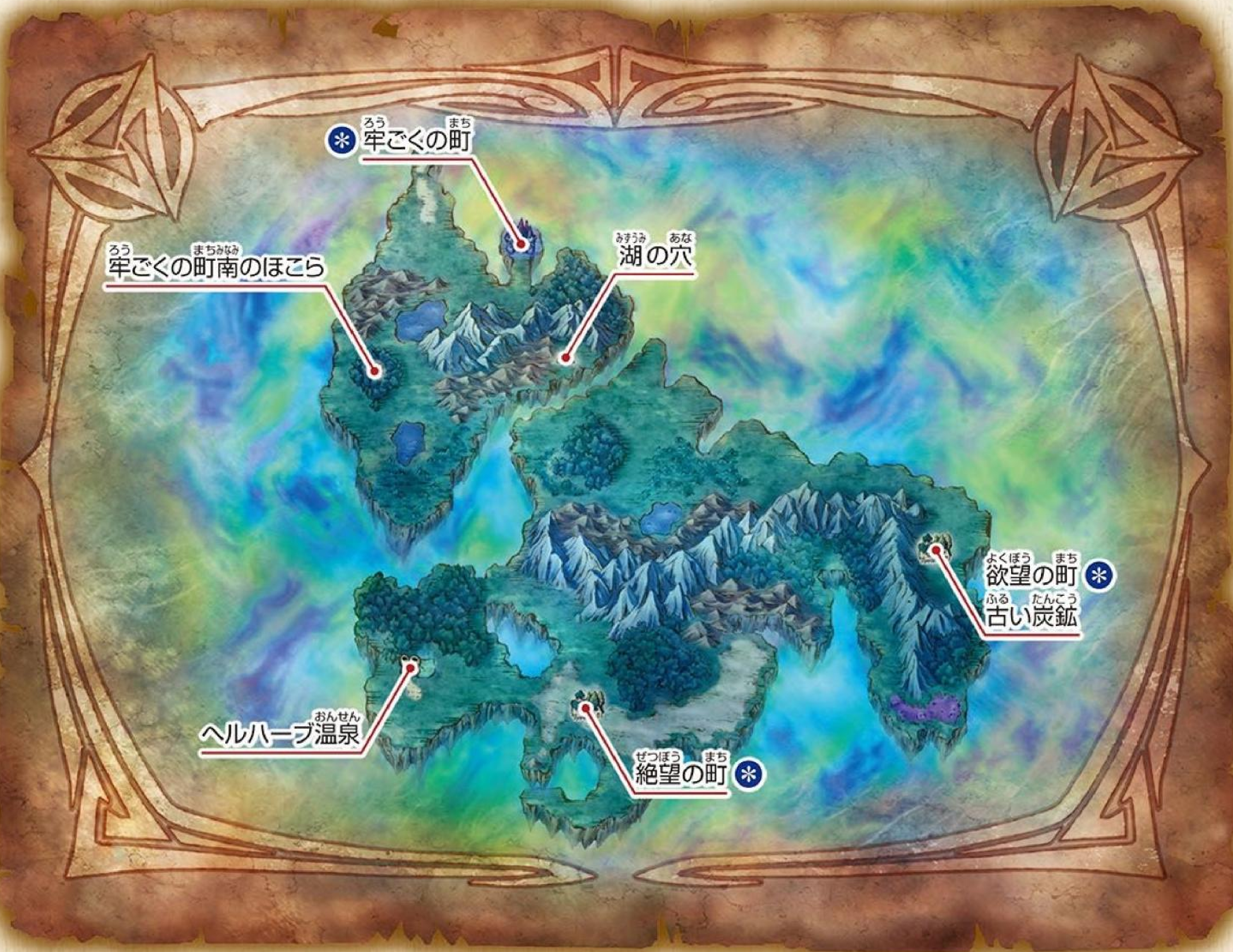
海底の世界




モンストル東の海底宝物庫
命名神のほこら
人魚のすみか
ルビスの城
ポセイドン城
ホルコッタ東の海底のほこら
ホルストック南の海底のほこら

はざまの世界

✻…ルーラで行ける場所



デスタムーアの島



SE-MOOK

ドラゴンクエストVI　幻の大地　公式ガイドブック

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス

編集・執筆
株式会社キュービスト（QBIST）
斉藤　純／関口大和／眞鍋　祐／多田慶彦／坂本　純／
田中喜生／木村大樹／鷲尾知美／中澤真樹／廣瀬敦子／
赤井裕也／櫛田理子／津々良　圭

ベースコンセプト制作
株式会社スタジオベントスタッフ

デザイン
株式会社ウァン
神田奈保子／堂　和昌／奥野良子／金子真呼／井村　旬／渥美沙弥香

DTP
株式会社キュービスト（QBIST）
栗原　健／山田由紀子／辛島竜彦
ヴァック・クリエイティブ有限会社

ワールドマップイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社
山口留里／松崎史仁／藤川紘子

マップイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社
山口留里／中村有希／加茂野桂子／藤川紘子／千田武志

アイテムイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社
眞島真太郎／山田鉄平

ダンジョンマップCG制作
ヴァック・クリエイティブ有限会社
百瀬俊彦／石井孝治／石川良順

協力・監修
堀井雄二（アーマープロジェクト）
株式会社スクウェア・エニックス　プロデューサー統括部
株式会社スクウェア・エニックス　品質管理部

エグゼクティブ・プロデューサー
千田幸信（株式会社スクウェア・エニックス）

デジタル版　Ver.1.00
2018年6月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス
サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。